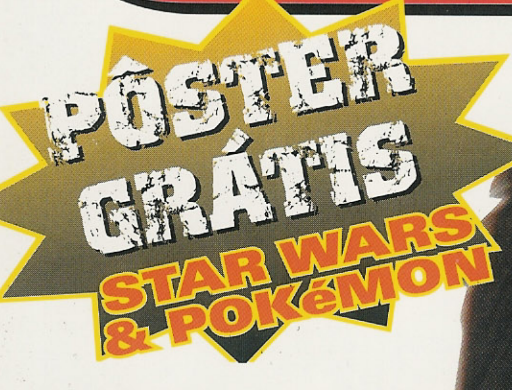


TUDO SOBRE O NOVO CONSOLE DA NINTENDO



CONRAD EDITORA

Nintendo® WORLD



STAR WARS® — EPISÓDIO I — RACER™

CÓDIGOS E DICAS EXCLUSIVAS PARA DETONAR EM 14 PISTAS!

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

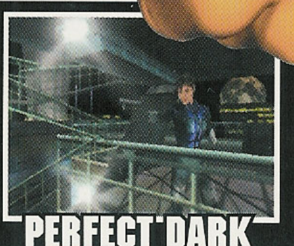
TODOS OS CHALLENGE POINTS

DIRETO DOS EUA

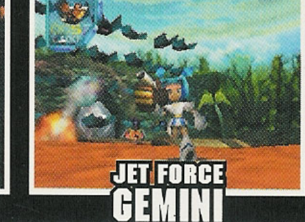
DONKEY KONG 64

LIDERA A AVALANCHE DE NOVOS GAMES


RESIDENT EVIL 2


PERFECT DARK


POKéMON SNAP


JET FORCE GEMINI



Nº 10

R$ 4,90

ISSN 1516-1892


Dois motores.
Um vencedor.
Nenhum limite.
LUCAS Arts
RECOMENDADO PARA
LIVRE
TODAS AS IDADES
©Lucasfilm Ltd & TM. Todos os direitos reservados. Uso apenas com autorização.
O logo"N" é marca registrada de Nintendo of America Inc. © 1999 Nintendo of America Inc.
Cartucho e console vendidos separadamente. Produto produzido na Zona Franca de Manaus.
Para saber onde encontrar, ligue BIT – Banco de Informação Total (Atendimento ao consumidor) – 814.8234.
Nintendo®
by gradiente
Visite o nosso site: www.nintendo.com.br.

EDITORIAL

O que a Nintendo vai fazer para enfrentar os concorrentes? O que ela vai fazer não é exatamente a pergunta, mas sim o que ela já está fazendo, meus amigos. A E3, maior feira de videogames do mundo, trouxe uma enormidade de novidades para os Nintendomaníacos e a maior delas é com certeza o novo console que será lançado no final do ano 2000. A nova máquina por enquanto se chama Dolphin (golfinho, em português) e já tem tudo para ser a mais potente da virada do século. Estamos dando todos os detalhes na matéria especial sobre a E3 nesta edição e você não vai se arrepender.

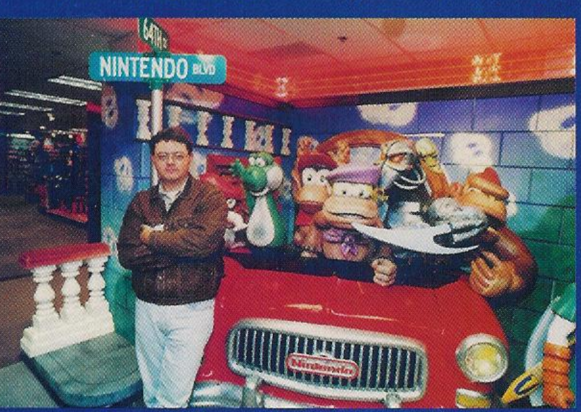
Como se não bastasse o anúncio do novo console, a E3 também deixou bem claro que o Natal de todo mundo será um dos melhores e mais movimentados para qualquer ser humano que tenha um N64. Perfect Dark é um senhor jogo e vai abalar as estruturas do mundo dos games. A Rare também prepara o lançamento para o final do ano de Donkey Kong 64 que deixou todo mundo embasbacado com sua qualidade visual e seus minijogos divertidíssimos. Fora estes dois pesos-pesados, ainda estava lá um outro supergame: Resident Evil 2. Também é sensacional, tem gráficos excelentes e os zumbis estão mais ameaçadores do que nunca. Como dá para ver, o Papai Noel não vai ter muita folga neste ano.

E andando pelas ruas de Los Angeles deu para perceber claramente duas febres acontecendo ao mesmo tempo: Star Wars e Pokémon. Em todos os lugares, em todas as lojas, nas ruas e bancas dava para ver que a mania em torno destes dois produtos é gigantesca. Já existem milhares de miniaturas, bolsas, cuecas, camisetas e uma infinidade de outras coisas para todos os gostos. E agora que o filme já está passando aqui e o desenho do Pokémon está na Record, temos certeza que a febre não vai acabar tão cedo. E você sabe que aqui é o lugar certo para ficar sabendo disso, afinal o Nintendo 64 tem os dois jogos e ninguém melhor que a NW para falar de todos eles.

Nesta edição, além de todas estas surpresas, você vê mais de vinte novos jogos que estarão chegando nos próximos meses. É novidade que não acaba mais. Nesta edição estamos começando a dar notas para os jogos, algo muito pedido por você já há algum tempo.

E agora um aviso de amigo: vá assistir Star Wars: Episódio 1 o quanto antes. O filme é demais e não vai frustrar todo o tempo de espera. Compre um balde de pipoca daqueles, refrigerante e veja duas sessões seguidas sem pensar.

Odair Braz Junior



Junior no Nintendo Boulevard, na Nintendo americana

Nintendo® WORLD

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Erica Guimarães Mizutani
Primo Alex Gerbelli

COLABORADORES
Antônio do Amaral Rocha, Cassiano Barbosa, Ederli Fortunato, Hideki Ribeiro, Roberto Sadovski, Rodrigo Assis, Rogério Freire

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ATENDIMENTO
Patrícia Pombo
William Domingos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (011) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO e EDITORIAL
Fone: (011) 3641-3211
Fax: (011) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP


CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.

Av. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana
CEP: 01536-000 São Paulo / SP
Fone/Fax: *(011) 574-6234*
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e Rogério de Campos

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA
Cristiane Monti
SECRETÁRIA
Roseli Felícia

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP

Ele é um macacão boa praça que já faz parte da história dos videogames. Claro que todo mundo estava sentindo a falta de Donkey Kong e suas aventuras alucinadas. Só o que a gente pode desejar é as boas vindas ao gorilão e reservar várias pencas de bananas, porque ele vai chegar esfomeado!!!

ÍNDICE

8 HOT SHOTS
8 Hot Shots — Os vencedores do concurso "Eu amo a Nintendo"
10 Hot Shots — Novos games chegando
13 Hot Shots — Participe da Promoção Power Line
16 N-MAIL + HOT PAINT
18 PREVIEW
24 STAR WARS: EPISÓDIO 1 – RACER
30 A AMEAÇA FANTASMA CHEGOU
32 ESPECIAL E3
40 POKÉMON NA TV
42 REVIEWS
48 STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE
56 SUPERCLASSICS
60 TOP SECRET

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE - DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (011) 814-8044
e-mail: pwline@nintendo.com.br

BIT - ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (011) 814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (011) 574-6234
Cartas: Av. Lacerda Franco, 1742 – Aclimação, São Paulo/SP - CEP: 01536-000.
e-mail: conrad-editora@uol.com.br *ou* nworld@nintendo.com.br

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Atendimento: (011) 831-6500
Vendas: (011) 3641-1400
Fax: (011) 832-7831
e-mail: revista.nintendo@uol.com.br

WEB
Website Nintendo do Brasil: www.nintendo.com.br
Website Nintendo World: www.nintendoworld.com.br

Como avaliamos cada jogo

Veja o que é analisado em cada um dos critérios:
Gráficos - É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e movimentação dos personagens.
Jogabilidade - É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som - São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão - É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Design - É o conjunto do jogo, a idéia e a originalidade.
Nota final - É a média de todos os critérios acima somados e divididos.

STAR WARS — EPISÓDIO I — RACER

CORRIDAS SUPER ELETRIZANTES ESPERAM POR VOCÊ. NÃO PERCA!



NINTENDO64

COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS

3x R$ 49,67

ESTE NOVO GAME PARA NINTENDO 64 TRAZ TODA A EXCITAÇÃO DE CORRIDAS INTERPLANETÁRIAS ONDE ALIENÍGENAS, ANDRÓIDES E OUTROS SERES ESTRANHOS COMPETEM POR FAMA E FORTUNA PILOTANDO NAVES EM ALTÍSSIMAS VELOCIDADES. NESTE SEGUNDO JOGO DESTA NOVA TRILOGIA VOCÊ PODERÁ CORRER EM MAIS DE 20 PISTAS SUPER VELOZES QUE PASSAM POR DESERTOS, CAMPOS DE GELO, PRÉDIOS E TÚNEIS E EXIGIRÃO REFLEXOS QUE VÃO ALÉM DA CAPACIDADE HUMANA!!! ANAKIN SKYWALKER É A ESTRELA DO JOGO E COM SUA FORÇA SERÁ O ÚNICO HUMANO A PARTICIPAR DAS COMPETIÇÕES, ALÉM DOS VÁRIOS PERSONAGENS SELECIONÁVEIS. COMO EM TODOS OS JOGOS DA SAGA STAR WARS, A LUCAS ARTS USA O UNIVERSO DO FILME COMO PONTO DE PARTIDA PARA CRIAR UM MUNDO INCRÍVEL PARA VOCÊ EXPLORAR! NÃO PERCA MAIS ESTE MARAVILHOSO LANÇAMENTO DA NINTENDO!!

CASTLEVANIA 64

Lançamento



3x R$ 43,00

GOLDEN EYE

Lançamento



3x R$ 43,00

AS AVENTURAS DO FUSCA!



3x R$ 43,00

SUPER SMASH BROS



3x R$ 43,00

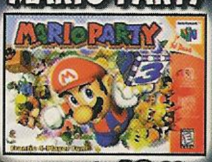
LEGEND OF ZELDA

COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS



3x R$ 53,00

MARIO PARTY



3x R$ 43,00

STAR WARS: ROGUE SQUADRON



3x R$ 43,00

FIFA 99



3x R$ 43,00

SUPER MARIO 64



3x R$ 33,00

TUROK 2



3x R$ 33,00

INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 98



3x R$ 43,00

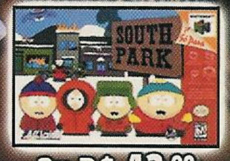
MISSÃO: IMPOSSÍVEL



3x R$ 43,00

SOUTH PARK

COM LEGENDAS EM PORTUGUÊS



3x R$ 43,00

YOSHI'S STORY



3x R$ 26,33

BANJO-KAZOOIE

Lançamento



3x R$ 43,00

TOP GEAR OVERDRIVE



3x R$ 43,00

BUCK BUMBLE



3x R$ 33,00

NASCAR 99



3x R$ 43,00

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DO NINTENDO 64 EM 3X SEM JUROS!

NINTENDO 64

por + R$ 30 leve
Diddy Kong Racing,
ou Top Gear Rally
ou Lamborghini 64.



3x R$ 133,00
ou 10x de R$ 53,96

Na compra de um console Nintendo você ganha um boné e um caderno exclusivos Nintendo!

ACESSÓRIOS N64



Cartucho de Expansão
R$: 79,00



Cartucho de Memória
R$: 49,00



Rumble Pak
R$: 49,00



Controller N64
Nas cores amarelo, azul, cinza, preto, verde e vermelho.
R$: 69,00

Nintendo
by gradiente

SUPER NINTENDO

3x R$ 89,67
ou 8x de R$ 43,15

Grátis 02 games: Kirby's Avalanche, Super Mario World. E 2º controller



Mario Paint
Novo Preço
R$ 49,00



Super Mario All Star
Lançamento
R$ 69,00

X-Men


R$ 39,00

Kirby Super Star


R$ 59,00

Donkey Kong Country 3

R$ 69,00

Super Mario Kart

R$ 69,00

Pilotwings


R$ 39,00

Donkey Kong Country 2

R$ 69,00

F-Zero

R$ 39,00

Super Game Boy


R$ 49,00

Controle Extra


R$ 29,00

GAME BOY COLOR



- Imagens mais nítidas
- Compatível com toda a biblioteca de títulos.
- Nas cores roxo e lilás transparente.

3x R$ 76,33
ou 6x R$ 46,42

Super Mario Bros Deluxe
Lançamento


R$ 69,00

Zelda: Link's Awakening



R$ 69,00

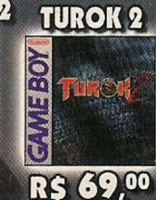
James Bond 007


R$ 49,00

Wario Land

R$ 39,00

Kirby's Dream Land 2
R$ 29,00

Turok 2


R$ 69,00

Street Fighter 2


R$ 39,00

Bugs Bunny Crazy Castle 3


R$ 69,00

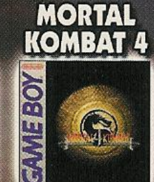
Pokémon Azul ou Vermelho



R$ 69,00 cada

Wario Land II


R$ 49,00

Mortal Kombat 4


R$ 69,00



2x R$ 39,50 cada



30% menor que o Game Boy original. Mesmo tamanho de tela, maior brilho e nitidez. Aceita todos os cartuchos da linha Game Boy. Funciona com apenas duas pilhas AAA.

Aceitamos todos os cartões de crédito e pagamentos em cheque.

Ligue agora **(011) 7295-9666** e receba em casa



Compre pela internet
www.dshop.com

Preços válidos até 30/06/99 - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso

GMK

Eles amam mesmo

VEJA O QUE NOSSOS LEITORES FIZERAM P

Moçada, a promoção **Eu Amo a Nintendo World** foi um sucesso absoluto. Imaginem só: mais de três mil cartas enviadas à redação. E a quantidade de fotos então? Dava para encher centenas de álbuns de fotografia. Parece que a galera do país inteiro participou - e se divertiu para valer!
Mas o mais difícil mesmo foi escolher as cinco melhores provas de amor. Teve de tudo: gente que escreveu cartas de metro, mandou poesias, outros se fantasiaram como personagens de videogame, entre outras proezas impublicáveis. Cada um representou o seu amor e devoção pela NW de um jeito diferente. O que mais nos chamou a atenção foi a quantidade de cartas com fotos de leitores em situações um tanto quanto constrangedoras (sentadas no troninho do banheiro lendo a revista, por exemplo) ou com poucas peças de roupa (ou até nenhuma!), apenas com uma cartolina cobrindo o corpo. Para a nossa equipe, esta foi uma das melhores promoções já inventadas. Por meio dela acabamos conhecendo, literalmente, a cara e o perfil de quem lê a **Nintendo World**. Bom, uma coisa é certa e ninguém pode negar: nossa revista é realmente a mais amada do planeta! Nosso muito obrigado e um abraço do tamanho do Brasil para todos que participaram! Os primeiros colocados vão ganhar vários cartuchos, bonés, Game Boys e uma enorme lista de outros prêmios que publicamos nas edições número 6 e 7.

1º prêmio



Tem prova de amor mais grandiosa do que esta? O **Michel Henrique Bolsoni**, de Araraquara/SP, "invadiu" o Estádio de Futebol da Fonte Luminosa (do time da Ferroviária) com uma faixa de 22 metros de comprimento e os dizeres: "Eu amo a Nintendo World". A idéia, bem original, foi a favorita de nossa equipe e merecidamente levou o primeiro prêmio. Sorte dele que o bate-bola já havia acabado! Olha só a cara do maluco!

2º prêmio



A idéia de organizar uma passeata pelas ruas do bairro, mostrando que a NW realmente é uma revista querida garantiu ao **Maike Wilson Rosendo da Silva** (e galera), de Sorocaba/SP, um honroso segundo lugar. Agora, para provar que tem mesmo bom coração é só repartir o bolo e os prêmios com a turminha!

a Nintendo World!

PARA MOSTRAR SUA PAIXÃO PELA REVISTA

3º prêmio



Acaba de surgir um novo super-herói: o Super Nintendo World. O criador do personagem é o **Marcio Davalo**, de Campo Grande/MS, que mostrou a força, o seu amor pela NW e as cores do herói para todos os mortais, em uma fotonovela divertida realizada bem no centro da cidade!

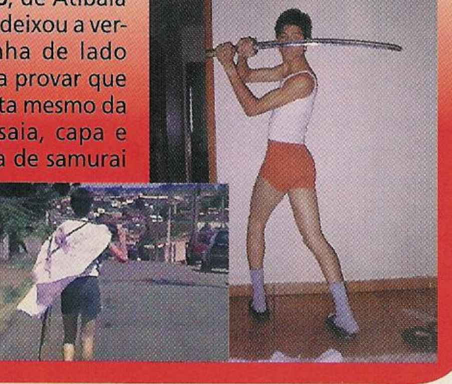




Esvaziar o cofrinho, reunir todos os amigos e promover um caprichado desfile dentro do condomínio, com direito a grito (de amor) e instrumentos musicais. Tudo isso para demonstrar o amor pela revista. Esta foi a idéia do **Guilherme Fernando de Abreu Macedo**, de Salvador/BA, que como ele próprio prometeu, vai dividir os prêmios com todos!



O **Alessandro Francisco Shoiti Sato**, de Atibaia /SP, deixou a vergonha de lado para provar que gosta mesmo da NW. Saiu de minissaia, capa e uma milenar espada de samurai pela cidade (e pelos fliperamas) perguntando ao povo o que eles achavam da nossa amada revista. Fez o maior sucesso!

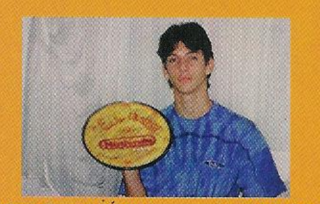




Leandro Martins da Silva, Uberlândia/MG



Raquel & Marcelo G. Oliveira, São Paulo/SP



Tiago Gonçalves Albuquerque, Curitiba/PR



Rodrigo Luiz Danta, Itabirito/MG

MENÇÕES HONROSAS

Bem que a gente queria, mas como não dá para premiar todas as pessoas que participaram da promoção, escolhemos estes leitores, que representam a galera de todo o Brasil. Cada uma das pessoas abaixo vai receber um brinde exclusivo da Nintendo World. Valeu pela participação!

Angelo Turino da Silva, São Paulo/SP
Atilio Fadel de Mello, Cambé/PR
Cesar Augusto K. Lenzi, Curitiba/PR
Deive Bernardes, Consolação/MG
Diego Junges, Capanema/PR
Felipe Rafael da Silva, Santa Rosa/RS
Gabriel S. Simas, Niterói/RJ
Gustavo Theodoro Camargo, Bauru/SP
Israel de Melo Santos, Santa Luzia/MG
Jorge K. N. de Oloiveira Filho, Lauro Freitas/BA
Leandro Luis Butkowski, Curitiba/PR
Lucas N. Costa, Mogi Mirim/SP
Marcio Alberto Brêtas, S. J. dos Campos/SP
Marco Antonio Teixeira, Rio de Janeiro/RJ
Mateus Cerqueira Pierucci, Méier/RJ
Michel Henrique P. dos Santos, Cuiabá/MT
Pedro Albuquerque de Paula, Brasília/DF
Pedro Henrique Figueiredo dos Santos, São Gonçalo/RJ
Rene Marcos de Souza, São Paulo/SP
Rodrigo Martins da Silva, Vinhedo/SP
Thiago Achkar J. Alcantara, Ribeirão Preto/SP
Vagner Rodrigues Santos, São Paulo/SP
Wildmack Perez Godinho, Porteirinha/MG

QUESTIOMARIO

Promoções bacanas não faltam na sua revista de games favorita. Todos os meses nossa equipe frita o cérebro para bolar maneiras diferentes de premiar nossos fiéis leitores. O Questiomario, por exemplo, é uma das promoções mais difíceis de criar. Sempre tentamos fazer perguntas difíceis achando que ninguém vai acertar, mas parece que vocês sabem tudo! Deve ser porque vocês lêem a Nintendo World todo mês... Bem, chega de conversa mole e vamos ao que interessa! Agora é a vez do game do N64 mais jogado, comentado, desejado, cultuado e adorado dos últimos tempos...estamos falando, é claro, de The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Se você debulhou o jogo e acha que sabe tudo mesmo, não vai ter problemas com este desafio. Escreva as respostas das perguntas abaixo, coloque em um envelope e mande para cá até o dia 30 de julho. Quem acertar tudo e tiver a carta sorteada vai ganhar um Game Boy Pocket com cartucho e os super-exclusivos bonecos em miniatura do Link, Zelda e Ganon, importados e oficiais da Nintendo! Estes até a gente queria ter! Mas agora é com vocês. Escreva por fora do envelope:

REVISTA NINTENDO WORLD
QUESTIOMARIO
ZELDA 64
Caixa Postal 15.018
CEP 01599-970
São Paulo - SP

1. Quais lugares do Mercado (Market) só abrem de noite?
2. O que Link precisa fazer para melhorar o humor de Darunia?
3. Quantas galinhas existem dentro do celeiro em que Talon está dormindo, no Lon Lon Ranch?
4. Qual o nome dos quatro carpinteiros que devem ser salvos em Gerudo Valley?
5. Quanto tempo Link e Zelda têm para fugir do castelo antes que ele desabe?

Armorines

Dos gibis para a tela

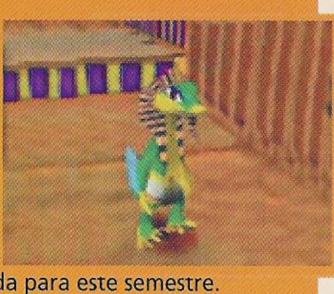


Depois do sucesso de **Turok**, vem aí mais um game da Acclaim baseado em uma série de quadrinhos. É **Armorines: Project S.W.A.R.M**, um jogo de ação onde você comandará uma equipe de soldados americanos contra monstros e insetos alienígenas muito feios. O que se sabe por enquanto é que o game terá duas visões (em primeira ou terceira pessoa) e até quatro jogadores poderão duelar no multiplayer. Pelas telas dá pra ver que os gráficos serão brilhantes e detalhados, graças ao Cartucho de Expansão. Só para você saber: as histórias dos **Armorines** eram publicadas nos EUA pela Editora Valiant (a mesma que publicava as revistas de **Turok: Dinosaur Hunter**), que foi comprada em 1995 pela própria Acclaim.





O retorno da lagartixa maluca



Gex está de volta no N64, prometendo se redimir do grande fracasso que foi **Gex 64: Enter the Gecko**. A Crystal Dynamics garante que desta vez os fãs da carismática lagartixa não ficarão decepcionados. A versão do N64 terá quatro estágios exclusivos, em cenários que partem do velho oeste, passam por contos de fada e vão até a Grécia antiga. Pra variar, Gex usará disfarces engraçadinhos pelo jogo inteiro. O lançamento está previsto ainda para este semestre.

Knock Out Kings 2000

EA capricha na porrada

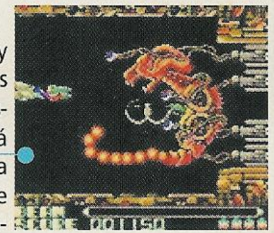


Finalmente um game de boxe no N64. **Knockout Kings 2000** será um simulador perfeito do esporte, daqueles que a Electronic Arts sabe fazer muito bem. Para aumentar o realismo, será possível escolher entre 25 grandes lutadores da história, entre eles Muhhamad Ali, Sugar Ray Leonard e Evander Holyfield. O jogo deve estar saindo no segundo semestre.

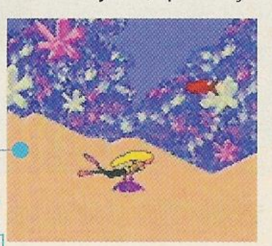


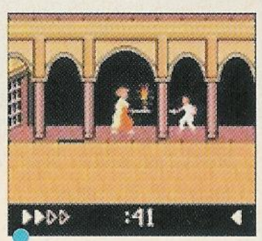
Jogos e mais jogos para o GAME BOY COLOR

É aventura novo sem parar!



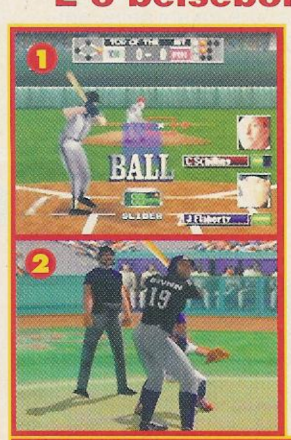
O queridinho da Nintendo no momento é mesmo o Game Boy Color. Isso pode ser comprovado pela avalanche de novos games que estão saindo todos os meses, principalmente versões de clássicos do Nintendinho 8-bits. Um deles é **R-Type DX**, que já está recebendo os toques finais. A Capcom também quer entrar na dança e já anunciou que tem planos de lançar **1942** (game de aviões da Segunda Guerra) e **Ghosts & Goblins** (terror medieval). Outra empresa que deu as caras foi a Majesco, que lançará **Black Bass Lure Fishing** (pesca) e **Monopoly** (o tradicional jogo de tabuleiro **Banco Imobiliário**). E tem mais: estão ainda previstos um game da boneca Barbie (**Barbie Ocean Discovery**), um do sinistro herói dos quadrinhos **Spawn** e até o eterno clássico **Prince of Persia**. Você ainda tem dúvidas de que **precisa** ter um Game Boy Color?





Strike 1, 2, 3, 4!

É o beisebol no N64



O beisebol é bem pouco conhecido no Brasil, mas é um dos esportes mais adorados pelos americanos. E os caras são apaixonados mesmo! Prova disto é que nada mais nada menos que **quatro** games para o N64 serão lançados quase que simultaneamente: **All Star Baseball 2000** da Acclaim, **Triple Play 2000** da Electronic Arts, **MLPBA Bottom of the 9th**, da Konami, e o super aguardado **Ken Griffey Jr.'s Slugfest**, da própria Nintendo. Dê uma sacada no visual de cada um.



1. MLPBA Bottom of the 9th; 2. All Star Baseball 2000; 3. Ken Griffey's Jr.'s Slugfest; 4. Triple Play 2000. Só mesmo jogando para dizer qual o melhor



Este será o nome da terceira aventura do índio mais durão do mundo dos games. Segundo a Acclaim, o game irá reinventar totalmente o multiplayer de **Turok 2**, além de apresentar novas armas, monstros com inteligência artificial ainda mais ferrada e muito mais sangue espirrando. O enredo por enquanto é este: Turok é enviado para um torneio selvagem com alienígenas onde ganha quem sobrar vivo no final. Até o final do ano muita informação nova ainda vai aparecer, então fique esperto!

THE BEST

OS JOGOS MAIS ALUGADOS NA BLOCKBUSTER EM ABRIL DE 1999

BLOCKBUSTER

Nintendo 64

- MISSÃO: IMPOSSÍVEL
- TUROK 2: SEEDS OF EVIL
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON
- FIFA 99
- INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98
- TOP GEAR OVERDRIVE
- MARIO KART 64
- SOUTH PARK
- YOSHI'S STORY
- FIFA 98: A CAMINHO DA COPA

POWERLINE

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM ABRIL DE 99

Nintendo 64



- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- GOLDENEYE 007
- SUPER MARIO 64
- BANJO-KAZOOIE
- TUROK 2: SEEDS OF EVIL
- MISSÃO: IMPOSSÍVEL
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON
- DIDDY KONG RACING
- STAR FOX 64
- MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

Super Nintendo

- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
- SUPER MARIO WORLD
- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
- DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE
- MORTAL KOMBAT 2

Game Boy

- THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX
- POKéMON
- JAMES BOND 007
- DONKEY KONG LAND 3
- MORTAL KOMBAT 2

CALENDÁRIO NINTENDO 99

NINTENDO 64

N64 — JUNHO
- All Star Tennis 99
- Caesars Palace 64
- Command & Conquer 3D
- Duke Nukem: Zero Hour
- Fighting Force 64
- Looney Tunes: Space Race
- Monaco Grand Prix
- Quake II
- Shadowgate 64: Trials of the Four Towers
- Starshot: Space Circus Fever
- Superman
- Taz Express

JULHO/AGOSTO/SETEMBRO
- Acclaim Soccer
- Army Men: Sarge's Heroes
- Gauntlet Legends
- Goemon's Great Adventure
- Harrier 2001
- Harvest Moon 64
- Hybrid Heaven
- In Fisherman's Bass Hunter 64
- Jet Force Gemini
- Monster Truck Madness 64
- NFL Quarterback Club 2000
- O.D.T.
- Pokémon Snap
- Rayman 2
- Road Rash
- Rugrats
- Shadowman
- The New Tetris
- Tonic Trouble
- V-Rally Edition 99
- Win Back
- World Driver Championship
- WWF Attitude

GAME BOY

JUNHO
- All Star Baseball 2000
- Arcade Hits: Moon Patrol/Spy Hunter
- Barbie: Ocean Discovery
- Bust a Move '99
- Duke Nukem
- Ken Griffey Jr.'s Slugfest
- Klustar
- Legend of the Sea King
- Pac Man: Special Color Edition
- Pokémon Pinball
- R-Type DX
- Silicon Valley
- The Smurf's Nightmare
- V Rally
- Wicked Surfing
- Yoda Stories

OBS: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

Ogre Battle 3



está quase no ponto



Mais um motivo para os fãs de RPG ficarem satisfeitos da vida: a versão para Nintendo 64 de **Ogre Battle**, o clássico game de táticas de guerra que fez o maior sucesso no Super NES, já está com data marcada de lançamento nos Estados Unidos. **Ogre Battle 3** chegará às lojas americanas no mês de outubro. A única coisa que estaria faltando para o game ficar pronto é a tradução do idioma japonês para o inglês. Tomara que não atrase porque assim até dá para curtir um dia das crianças bacana.

Harvest Moon 64

Para curtir a vida no campo

Administrar um sítio, dirigir tratores, cuidar de plantações e gado e, no final, encontrar o grande amor de sua vida. Difícil acreditar, mas este é o enredo de um game: **Harvest Moon**, um dos últimos lançados para o Super NES (em 1996), que misturava RPG, estratégia e simulador de fazenda (!). Apesar de ser bastante inovador, poucos tiveram a chance de conhecer este game (que também saiu para o Game Boy). Se você foi um deles, anime-se: a versão para o N64 já está confirmada para agosto. A empresa Natsume está deixando o game o mais completo possível, e incluiu mais de cinqüenta personagens para interagir, além de muitos cenários legais, todos tridimensionais.



Harrier 2001

Levantando vôo

A Videosystem e a Paradigm (que produziram juntos **Aero Fighters Assault** e **F-1 World Grand Prix**) anunciaram para julho **Harrier 2001**, que já está sendo descrito como "um simulador de vôo dos mais realistas". Os "pilotos" terão controle total do avião, que terá múltiplas visões e um cockpit cheio de comandos que lembra bem os de verdade. Todos os botões do Controller do N64 serão usados. O arsenal a disposição será poderoso: uma infinidade de armas, incluindo mísseis laser teleguiados e foguetes, em cinqüenta missões e um modo multiplayer bem emocionante.



AS PRIMEIRAS FOTOS DO NOSSO RESIDENT EVIL

Está confirmadíssimo: **Resident Evil** 2 vai mesmo sair para N64. A Capcom japonesa está trabalhando duro para finalizar o game até o final do ano. Dê uma olhada nas primeiras telas e confira tudo na matéria sobre a E3 desta edição!



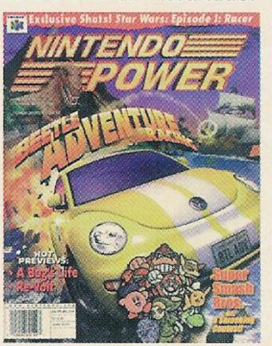
A Angel Studios garantem que Resident Evil 2 terá 512 megabits

A NW NO SALÃO INTERNACIONAL DO LIVRO...

Aconteceu na Expo Center Norte de São Paulo, entre os dias 21 de abril a 2 de maio, o Salão Internacional do Livro. O evento reuniu as maiores editoras do país, e é claro que a Conrad Editora não poderia ficar de fora desta. No nosso estande havia uma parede inteira dedicada à Nintendo World. Um N64 equipado com o **Rogue Squadron** fazia a alegria de quem passava por lá para comprar as edições antigas da NW ou bater um papo com o pessoal da redação. O leitor **Carlos Henrique M. Castro**, 11 anos, de São Paulo, teve dupla sorte: completou sua coleção de Nintendo World, comprando o exemplar que faltava e foi sorteado no último dia do evento. Resultado: levou um N64 novinho e veio buscar o prêmio aqui na redação, acompanhado do pai e da irmã. Cara felizardo, né?

...E NA NINTENDO POWER!

É o sucesso atravessando fronteiras: A revista americana **Nintendo Power** publicou em sua edição de abril (nº119) uma matéria sobre a Globalização no mundo dos games. A NW foi citada e só recebeu elogios. Sente só o que eles disseram: "A Nintendo World é publicada no Brasil. A revista brasileira apresenta o mesmo tipo de ótima informação que você pode esperar da Nintendo Power". Estamos sorrindo até agora...





Repare nas duas capas da Nintendo World, na página da Nintendo Power (acima)

PROMOÇÃO POWER LINE

QUEM SÃO? COMO VIVEM? COMO PODEM SABER TANTO SOBRE JOGOS? SERIAM ELES AMIGOS ÍNTIMOS DO MARIO, DO LINK, DO DONKEY KONG OU SERES ALIENÍGENAS?

Você certamente já ouviu falar da Power Line: aqueles rapazes super descolados que dão dicas de jogos por telefone e sabem tudo sobre Nintendo! Certamente já ficou super afins de conhecê-los e saber como são, não é ?

Pois agora chegou sua chance ! Nós da Nintendo queremos que você solte sua imaginação e coloque no papel como você os imagina. Seriam eles altos? baixos? magros? gordos? carecas? cabeludos? esquisitos?

Para participar basta enviar seu desenho, colagem, pintura, escultura, montagem ou qualquer outra manifestação de arte para nós. Estaremos premiando as cinco melhores obras-primas. Mas capriche, pois os critérios de avaliação serão: muita criatividade, originalidade e material utilizado. Boa sorte!!!

REGULAMENTO:

1-) Envie sua obra de arte para:
Promoção Power Line
Caixa Postal 837-0
CEP 06700-000 Cotia/São Paulo

2-) Só serão consideradas as cartas postadas até 23/07/99. O resultado será divulgado na edição de setembro (número 13) da revista NINTENDO WORLD.

3-) Não existe idade mínima/máxima para participar, mas não deixe de mencionar sua idade no seu desenho.

4-) Premiação:
1º Lugar - Um cartucho de N64 e um KIT Nintendo
2º Lugar - Um cartucho de SNES e um KIT Nintendo
3º ao 5º Lugar - KIT Nintendo

5-) Os cartuchos serão escolhidos aleatoriamente pela equipe da Nintendo.

6-) Os trabalhos não premiados serão propriedade da Nintendo e desta forma não serão devolvidos aos seus autores.

N-mail CARTAS

Antes de ficar sabendo tudo o que aconteceu na E3 – a maior feira de videogames do mundo – veja o que os leitores do Brasil têm a dizer. Você também pode escrever para a gente, por carta ou através do nosso site. Dê a sua opinião sobre a revista, diga também o que seus amigos estão achando dela. No caso dos e-mails, não esqueça de colocar o seu nome completo e cidade. Nos vemos na próxima edição!

Nosso e-mail: nworld@nintendo.com.br
Conecte-se ao site oficial da Nintendo: www.nintendo.com.br
e-mails: **pwline@nintendo.com.br** (dicas, truques e códigos), **bit@nintendo.com.br** (atendimento ao consumidor)
www.nintendo.com.br

Futebol em preto e branco

E aí, galera da NW!! Sabia que vocês são os piores, os perdedores e esta é a pior revista do mundo? Brincadeirinha!!! Acreditaram, não é? Vocês acham que eu ia falar mal da magnífica, melhor e mais vendida revista do mundo? Nem pensar! Depois desta brincadeirinha, queria fazer umas perguntinhas:
1) É verdade que a Nintendo está negociando os direitos do novo filme de James Bond – 007 The World is not Enough – para fazer um jogo com exclusividade?
2) No meu videogame, o game FIFA 99 fica preto e branco, já no do meu amigo, fica colorido. Por que isso acontece?
Klaus Friber Schneider
São Paulo/SP

Klaus, lendo o começo da sua carta a gente já sabia que isso só poderia ser brincadeira ou coisa de alguém fora de sua sã consciência. Sobre a primeira pergunta, é verdade, mas a MGM ainda não vendeu esses direitos, então esse game pode ou não vir a ser lançado para um console Nintendo. A segunda, merece muita atenção. Provavelmente deve ser um problema de incompatibilidade de sistema de cores, pois um dos dois videogames deve ser importado. Ligue para a Gradiente Entertainment para obter maiores informações, porque você nos deu poucos dados. O telefone do BIT (Banco de Informação Total) é (011) 814-8234.

Indumentária impecável

Estava revendo minha coleção de NW e acabei percebendo que algumas pessoas da redação estão com a mesma roupa em duas ou três fotos. Acho que deve estar o maior fedor aí!! Faço um pedido para os fedidos: troquem de roupa antes que o cheiro se espalhe. A Erica, que é mulher deveria dar uma paulada nesses caras!! Abraços (rapazes) e beijos (mocinhas)!
Diogo S. e Alves
Januária/MG

Caro Diogo, você deve ser um daqueles caras que reparam até na marca do amaciante de roupas que os seus amigos usam! Antes que o nosso filme seja queimado – e o cheiro se espalhe – vamos explicar porque estamos com o mesmo figurino em mais de uma foto. São vários os motivos: em semanas diferentes, resolvemos sair com a mesma vestimenta; Acordamos atrasados e colocamos a primeira roupa limpinha que estava à nossa disposição; Quando gostamos, compramos várias peças de roupa do mesmo modelo e cor. Estes são alguns exemplos. Agora, é só você imaginar quais são os outros... Um abração!

Críticas & Sugestões I

Olá, pessoal! Estava esperando sair uma revista digna de receber meu e-mail e ela apareceu. Melhores capas, muitas páginas e reportagens superatualizadas, mas tenho algumas críticas e sugestões a fazer. Sugiro que vocês avaliem os jogos com notas, se possível, na próxima edição. Acho que está havendo uma certa injustiça na avaliação de desenhos, também acho que os assinantes deveriam receber algum brinde. Por último, gostaria de pedir detonados mais detalhados. Fora isso a revista está perfeita, sem dúvida a melhor do Brasil, nota dez, ou melhor, nota onze!
Anderson Bezerra Façanha Virino
Amapá/AP (via e-mail)

Anderson, antes de mais nada, obrigado pelos elogios, críticas e sugestões. Já está tudo dentro da nossa caixinha de idéias. Quanto à escolha de desenhos do Hot Paint, selecionamos e publicamos os desenhos usando alguns critérios, que são: criatividade, capricho, originalidade e pintura – não necessariamente nesta ordem. Se, por exemplo, uma edição está com desenhos piores é porque naqueles mês os leitores capricharam menos.

Críticas & Sugestões II

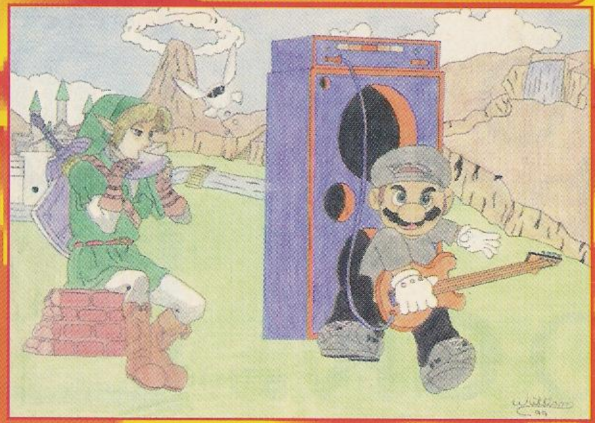
Alguém, por misericórdia, pode me explicar como uma revista tão precária em termos gráficos consegue elogios dos seus leitores? Fundos confusos e uma mistura extraterrena de cores nas letras. Isso e muito mais, faz desta, a pior revista de videogame que eu já tive a oportunidade de observar. Também detestei o site de vocês. A seção de dicas dos usuários está patéticamente organizada. Vocês são incompetentes ou então falta mão-de-obra? Quero ver esses problemas resolvidos, porque o texto da revista é algo que ainda se salva. Peço desculpas se as minhas queixas fizeram vocês suarem. Valeu!!
Débora Gomes Salles
Rio de Janeiro/RJ

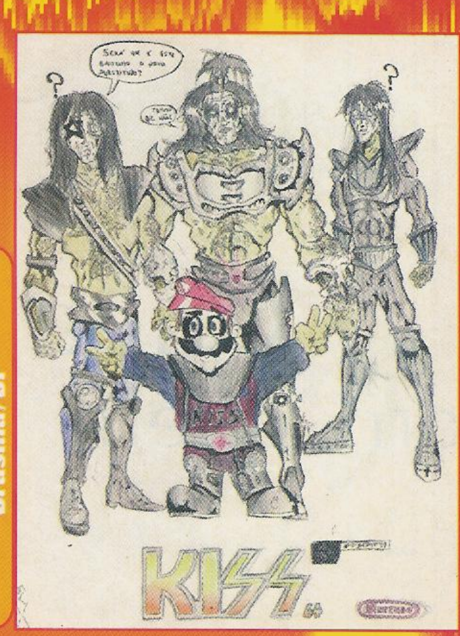
Débora, a gente é que agradece. Assim como existem leitores elogiando à revista, há também os que fazem críticas negativas. Ambos os casos são bem-vindos, pois só assim a NW vai para frente! Ah, curtiu este cenário psicodélico? Os caras da arte fizeram especialmente para você!

DEU TILT!

Na NW 7, pisamos na bola quando dissemos o que era preciso fazer para ganhar o sacolão para 50 bombas em Zelda 64. A maneira de conseguir a sacola está correta, mas não o número de bombas. O sacolão só carrega quarenta explosivos.

William A. P. de Magalhães
Rio de Janeiro/RJ





Gustavo B. H. Madureira
Brasília/DF

Atendendo aos pedidos

Pra mim, esta é a melhor revista de games do mundo. Eu a amo e também todos que a fazem! Queria que vocês fizessem mais uma reportagem sobre South Park e Star Wars. Continuem assim!
Leitor não identificado (via e-mail)

A matéria com o detonado de South Park vai sair logo, logo, é só aguardar. E para quem pediu, estamos dando um banho de Star Wars, na revista e no site da NW: www.nintendoworld.com.br

Chega de Zelda!

Vocês não enjoaram de colocar Zelda 64 na revista, não? Coloquem outra coisa mais decente, isto está enchendo o saco! Saiu em mais de sete edições!. O jogo é bom, mas nem tanto, deixem de ser "puxa-sacos". No lugar, coloquem uma matéria sobre jogos de futebol, que é uma parte fraca na revista.
Bruno César Silva Lima
Ewbanck da Câmara/MG

E quer dizer que o melhor jogo do século, e com certeza um dos que mais opções oferece ao jogador, deve ser tratado de forma superficial? Zelda 64 apareceu em todas essas edições, Bruno, justamente por ser grande demais para ser publicado em poucas partes.

Existe vida após Zelda 64?

Sem enrolação, gostaria de saber umas verdades sobre Zelda 64. Ouvi boatos de que é possível obter a Triforce e descongelar Zora's Domain. É verdade? Se sim, como?
Leitor não identificado (via e-mail)

Caro leitor, você terminou mesmo o game. E essa é pra todo mundo que fica dando trela para boatos: não dá para pegar a Triforce, o Domínio de Zora não pode ser descongelado, é impossível ganhar a corrida contra o Running Man e, por último, não existe o Temple of Light. E fim de papo (e de Zelda!).

O site é legal!

A home-page de vocês é animal! Mas ela podia ter alguns fundos de tela com os personagens da Nintendo. Mesmo assim parabéns, é o melhor site sobre games que eu já visitei. Ele nasceu como a revista: já na primeira edição foi um estouro. Continuem assim!
Armando Fonseca
Brasília/DF

O site acabou de entrar no ar, por isso ainda está longe do que a gente espera. Mas a visitação está arrasadora e com a ajuda dos leitores pode melhorar. Um abraço!

Uma fã esperta

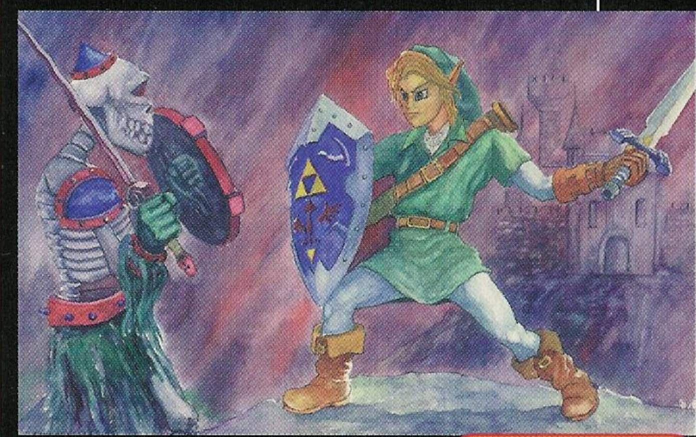
Sou alucinada por vocês. Tenho um N64, que chamo carinhosamente de "pretinho" (sabe como é, intimidade total!). Gostaria de fazer umas perguntas, mas antes os calorosos elogios: tudo o que vocês fazem é da melhor qualidade. (do papel aos textos). Os pôsteres são transadérrimos, do gostosão e pedaço de mau caminho Link, e do meu xodó Mario. Gostaria de me declarar para o Pablo e para o Rogerinho: vocês deram um Start no meu coração! Queria saber qual vestibular preciso prestar para trabalhar em uma revista e se Super Metroid vai sair para N64.
Danielle Farias
Belém/PA

Danielle, para trabalhar em uma revista é preciso, entre outras coisas, gostar de escrever. A galera que trabalha na redação fez, por exemplo, o curso de jornalismo. Mas o ideal é se informar sobre o que cada carreira oferece, quais são as vantagens e o que não é legal. Você tem bastante tempo para isso. Metroid 64 será lançado, mas ainda não existem detalhes sobre o game. E para encerrar, um beijo, um queijo e um abraço especial do Pablo e do Rogerinho! (Isso vai dar problema em casa...)



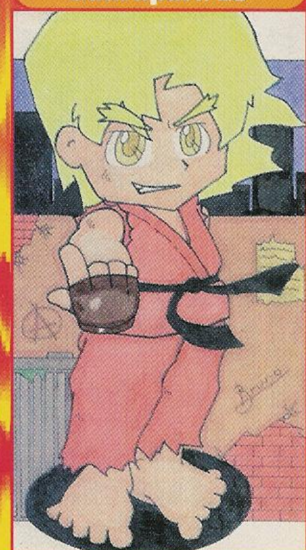
O Hot Paint continua mostrando para todo o Brasil os melhores desenhos enviados à redação da NW. Neste mês, o vencedor foi o Bernardo Nunes de Belém/PA, que usou guache e pincel e fez uma linda composição. O artista vai receber de prêmio um cartucho de N64 em casa. Mas se você ainda não foi escolhido, não desanime. Participe mais e espere pela próxima edição. Quem sabe você não tem uma agradável surpresa? Coloque a sua obra de arte dentro de um envelope e mande para:

Nintendo World - Hot Paint
Av. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana / SP
CEP: 01536-000





Bruno Bandeira Rocha
Guarapari/ES



Riudney Cordeiro Soares
Curitiba/PR



Altair de Souza Messias
Hortolândia/SP



Jet Force Gemini

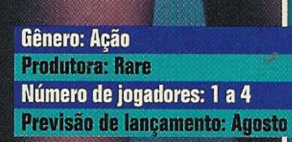
Trio de aventureiros arrasa alienígenas em novo game da Rare

No segundo semestre, a Rare irá nos surpreender mais uma vez. Depois das obras-primas **Diddy Kong Racing**, **GoldenEye 007** e **Banjo-Kazooie**, chegou a vez de **Jet Force Gemini**.

A história se passa em um universo paralelo espacial muito distante. Quando um tirano intergaláctico chamado Mizar começa a ameaçar o Universo, a equipe de heróis chamada **Jet Force Gemini** é chamada para impedi-lo. O "Gemini" do título é uma referência aos personagens principais do game, os irmãos gêmeos Juno e Vela que, acompanhados pelo fiel cãozinho Lupus, formam a equipe que irá viajar pelo espaço e defender a segurança dos planetas. Será possível escolher qualquer um dos três, usando suas capacidades individuais quando for preciso.

De acordo com a Rare, **Jet Force Gemini** terá todos os elementos de um jogo de ação tradicional (cheio de armas, itens, bombas, inimigos na tela e destruição em massa), com ambiente tridimensional e visão em terceira pessoa. Em matéria de gráficos a Rare nunca decepcionou, e desta vez não será diferente. A julgar pelas primeiras imagens que apareceram, já dá pra sentir que **JFG** terá um dos visuais mais malucos que já pintaram no N64. Os gráficos são coloridos e detalhados, como um desenho animado. Os efeitos de luz e sombra deixam ainda mais bonitas as explosões, os raios e tiros que saem das armas dos personagens. Os mundos são bem amplos, com cenários futuristas e toneladas de alienígenas horríveis. Os personagens poderão explorar todo o cenário e circular por onde der na telha, assim como em **Banjo-Kazooie** (e como será em **Twelve Tales: Conker 64**). Seqüências cinematográficas e mudança de clima e tempo também estão previstos e deixarão o game ainda mais caprichado. É claro que não poderia faltar um Multiplayer, que estará bem representado por um modo cooperativo para duas pessoas e um Deathmatch (ganha quem conseguir ficar de pé por último) para até quatro pessoas.

Como sempre, a Rare está cheia de segredos com relação ao lançamento. Por isso divulgou poucas informações e apenas algumas telinhas, então não dá para saber mais detalhadamente sobre a história e o que esperar do nível de desafio. Só uma coisa é certa: **Jet Force Gemini** vai dar o que falar.









O trio de heróis em ação: Vela fazendo um estrago, Juno mandando ver e Lupus não deixando por menos

COMMAND & CONQUER

O primeiro jogo de estratégia para N64 já nasce clássico

Num futuro não tão distante, as coisas não estão nada boas para a Terra. Um grupo chamado Brotherhood of NOD quer acabar com toda a democracia do planeta e começa a atacar os governos espalhados pelo planeta. Para se defender desta imensa ameaça, a população mundial cria a Global Defense Initiative ou simplesmente GDI. Assim, a guerra estoura de uma maneira praticamente incontrolável no mundo todo e no meio do conflito está o mineral chamado Tiberium. Esta pedra pode ser usada como equipamento militar em tanques, aviões e armas em geral e aumenta consideravelmente o poder de fogo do exército que a possuir. Não precisa nem dizer que é o artefato mais raro e procurado do game. Seu objetivo é se dar bem, não importando muito o lado que você escolhe para jogar. Para conseguir sucesso, você precisa conduzir seu exército (pode ser tanto GDI quanto NOD) estrategicamente, usando os tanques, aviões e todo o arsenal que está a seu dispor.

Command & Conquer é um dos maiores clássicos dos PCs, já tem várias versões e faz sucesso há um tempão. Sua primeira encarnação para o N64 promete ser melhor trabalhada do que tudo que já foi visto no passado, com gráficos totalmente tridimensionais e poligonais. Mas os fãs de carteirinha não precisam se preocupar com mudanças bruscas ou que alterem o sentido do game, porque toda a essência de **C & C** foi mantinda, inclusive os mais de cinqüenta mapas que aparecem. Além disso, por causa da Alavanca de Controle, o jogador terá uma maior facilidade de movimentação por todo o cenário e utilizando os botões, dá para executar vários comandos diferentes sem precisar ficar clicando com o Mouse, o que é muito chato. Quem jogou no PC sabe como usar o teclado é ruim.

O game ainda será compatível com o Cartucho de Expansão de Memória, o que fará os gráficos ficarem ainda mais detalhados e realistas, terá várias fases exclusivas para o Nintendo 64 e vozes totalmente digitalizadas.



Gênero: Estratégia
Produtora: Looking Glass
Número de jogadores: 1
Previsão de lançamento: Junho

The New Tetris

Jogue com mais três amigos em cenários animais

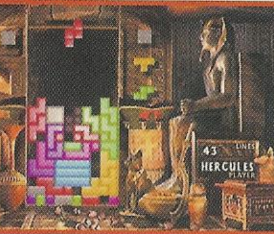
A terceira versão de **Tetris** para Nintendo 64 está quase pronta e chega para satisfazer o vício alucinado dos milhões de tetrismaníacos ao redor do mundo. Claro que a essência é a mesma: encaixar peça por peça e tentar detonar o maior número de linhas ao mesmo tempo. A novidade fica por conta dos novos cenários de fundo que são muito mais bonitos e trabalhados. Também dá para jogar em quatro pessoas ao mesmo tempo, o que é um grande avanço. A rivalidade é muito grande porque conforme você vai fazendo boas jogadas e eliminando várias linhas, é acrescentado no visor do seu oponente. E disputando em quatro jogadores, as suas sobras de linhas podem ir para o jogador que você escolher. Assim, se um amigo seu estiver com o nível de peças baixo, é só mandar um monte de peças para ele se dar mal. Se um outro estiver quase morrendo, é só dar uma forcinha para preencher logo o espaço restante.

São três modos de jogo para se divertir: Marathon (um Tetris clássico), Sprint (elimine o maior número de linhas no menor tempo possível) e Ultra (quanto mais linhas você eliminar, maior sua pontuação).

A medida em que os pontos são acumulados, cenários 3D vão sendo montados no fundo da tela. O som é feito pela mesma equipe que encheu o **Tetrisphere** de techno, então já dá para ter uma idéia do que vem por aí.



Os gráficos são os mais caprichados de toda história da série Tetris



Gênero: Puzzle
Produtora: H2O
Número de jogadores: 1 a 4
Previsão de lançamento: junho

PREVIEW



Aventura destrambelhada com um herói doidão

Ed, um faxineiro muito louco, está tranquilamente limpando o interior da nave espacial Albatros quando um inseto decide acabar com sua paz e de todo o planeta Terra. Ed sai atrás do inseto, distribuindo pancadas com um mata-moscas em tudo quanto é canto. Resultado: ele fica tão cansado que resolve dar um gole numa supercolorida garrafa de refrigerante que está marcando por ali. Como você bem sabe, imagem não é nada; sede é tudo! O refri é tão ruim que Ed cospe todo o líquido e joga a garrafa, que acabam caindo por uma escotilha e indo parar na Terra. Isso causa a maior confusão no nosso planetinha. Inofensivos peixinhos viram piranhas ameaçadoras, inanimados vegetais transformam-se em criaturas horrendas, vikings tomam um gole do tal líquido e aprontam as mais variadas estripulias e por aí a vai.

Já deu pra perceber que o argumento de **Tonic Trouble** é um dos mais malucos já inventados, e os cenários são tão psicodélicos que vai haver horas em que você terá vontade de parar de jogar e só ficar observando o ambiente. **Tonic Trouble** possui uma boa diversificação em suas fases, mas o controle de Ed poderia ser mais trabalhado. Na maior parte do tempo, parece que ele está flutuando pela tela, o sistema de câmera não funciona bem e às vezes chega até a ser irritante. A boa notícia é que a UBI Soft adiou o lançamento deste game para o mês de setembro, justamente para ter tempo de consertar estes erros. É só esperar mais um pouco e torcer.





O visual de Tonic Trouble é pura psicodelia. Repare na cara de maluco do Ed



Gênero: Ação
Produtora: UBI Soft
Número de jogadores: 1
Previsão de lançamento: Setembro

RE-VOLT™

Veículos rádio-controlados em corridas divertidas

Os carrinhos de controle-remoto estão revoltados. Tudo porque você controla um carango que pensa. É isso aí: é como o boneco Chucky do cinema. É um boneco, mas tem vida própria. Com os caranguinhos acontece quase o mesmo: o cérebro de pessoas, por algum motivo, sai do corpo e invadem os veículos, que ganham vontade própria. São vinte e oito carros no total, catorze pistas em sete mundos diferentes e você ainda pode criar seu próprio trajeto, que pode ser mais maluco e perigoso que os normais. Você tem todos os recursos para fazer um circuito caprichado, colocando muitas rampas, ondulações, curvas e por aí vai. Os circuitos têm cenários nas ruas (com muitos postes, carros de verdade e pessoas), no telhado das casas, em supermercados (com gente andando por todos os lados), num mundo de brinquedo (com tudo o que isso tem de divertido), num museu, entre outros. A produtora do game é a inglesa Iguana UK, a mesma que fez as duas versões de **Extreme-G**. Por causa disso já dá para esperar gráficos bem feitos e detalhados, com muitos efeitos de luz. Mas o que vai impressionar de verdade os jogadores são os efeitos de física empregados no cartucho: como na vida real, os carrinhos vão dar belos saltos, girar, capotar e aquela anteninha vai ficar indo para frente e para trás conforme a direção tomada. O melhor disso tudo é que você não vai precisar ficar gastando grana à toa com gasolina.









Gênero: Corrida
Produtora: Iguana UK
Número de jogadores: 1 a 4
Previsão de lançamento: junho

World Drive CHAMPIONSHIP

Carros de Turismo competem pelo mundo todo

Mais de trinta carros e dez pistas num jogo com um ponto de partida completamente diferente de tudo o que você já viu em termos de games de corrida. Aqui você tem de ser o melhor piloto que puder e construir sua carreira ao longo das provas para adquirir veículos melhores. Você começa a disputar as provas numa equipe pequena, que tem carros não muito bons. Seu objetivo é dar tudo o que tem para colocar seu time numa posição razoável. No início apenas alguns campeonatos estarão abertos e, conforme você vai progredindo, novas competições surgem. O campeonato é com supercarros de turismo que não são marcas oficialmente licenciadas, mas todos são bastante parecidos com Porsches, Mustangs, Mercedes e outros clássicos da velocidade. O legal é que varia muito pilotar um Mustang e um Porsche, por exemplo. Tudo porque eles têm acertos diferentes de suspensão, motor, arranque e isso faz com que você passe por um certo tempo de adaptação para se dar bem. Os circuitos são espalhados pelo mundo e dá para correr em Les Gets, Hawaii, Las Vegas, Nova Zelândia, Lisboa, Roma, Sydney, Zurique e por aí vai. Claro que cada uma delas tem sua característica e umas são mais escorregadias, outra tem curvas mais tortuosas, tem a mais veloz e a mais lenta.

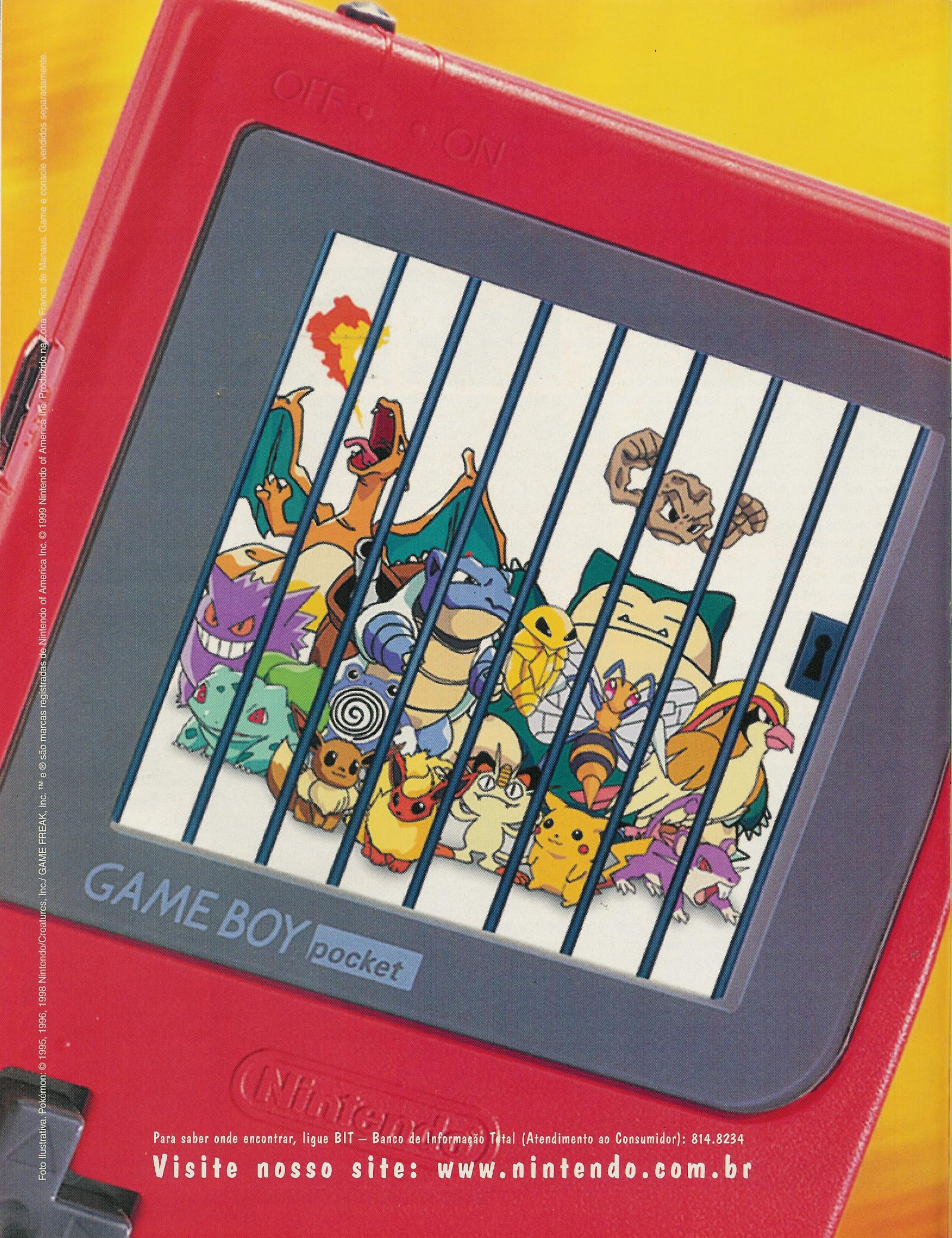
O game se aproxima muito de um simulador e isso significa que você tem de se preocupar com os mínimos detalhes da arte da pilotagem para não ficar rodando nas curvas, por exemplo. Os gráficos são todos poligonais, o som é bem realista e os carros têm sons diferentes de um para outro. O barulho também muda se você está usando a visão externa ou interna.



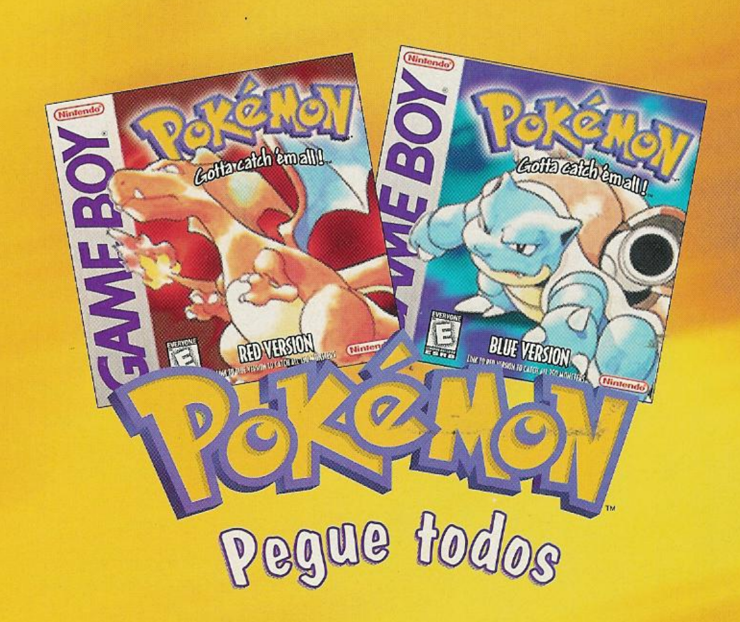




Gênero: Corrida
Produtora: Boss Studios
Número de jogadores: 1 a 4
Previsão de lançamento: junho


OFF ON
GAME BOY pocket
Nintendo
Para saber onde encontrar, ligue BIT – Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 814.8234
Visite nosso site: www.nintendo.com.br
Foto Ilustrativa. Pokémon: © 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures, Inc./ GAME FREAK, Inc. ™ e ® são marcas registradas de Nintendo of America Inc. © 1999 Nintendo of America Inc. Produzido na Zona Franca de Manaus. Game e console vendidos separadamente.

ESSA FEBRE VAI PEGAR VOCÊ. E NÃO ADIANTA SUA MÃE VIR COM O TERMÔMETRO.



Pokémon é o game que virou a grande febre no Japão e nos EUA. Se capturar um Pokémon já não é muito fácil, imagine os 150. Para se tornar um Mestre Pokémon, você tem que treiná-los. Mas antes, tem que capturá-los. Para capturá-los, você tem que lutar com eles. Para lutar com eles, você tem que encontrá-los.
Sabe onde? Nos dois cartuchos para Game Boy. O vermelho e o azul.
Prepare-se, porque a temperatura vai subir e essa febre também vai pegar você.

Nintendo®
by gradiente

Leo Burnett

STAR WARS® EPISÓDIO I RACER™

O melhor game de corrida do N64 aterrissa com velocidade total e é matador. Quer saber detalhes? Pablo Miyazawa explica tudo

O primeiro game baseado no filme **Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma** traz a Podracer, uma corrida alucinante de carruagens futuristas com os pilotos alienígenas mais habilidosos e sujos de toda a galáxia.

A corrida mortal pelas areias de Tatooine tem uma importância vital para o enredo de toda a série. Afinal, é com esta corrida que o pequeno escravo Anakin Skywalker consegue sua liberdade e inicia seu treinamento para se tornar um Jedi. Todo mundo que assistiu ao filme elegeu a Podracer como o segundo momento mais emocionante, perdendo apenas para a grande batalha final. E para nossa sorte, a LucasArts conseguiu transportar toda essa emoção para dentro de um cartucho de 256 mega que enche os olhos de qualquer um. **Star Wars: Episódio 1 – Racer** é, sem dúvida alguma, o melhor game de corrida que já apareceu no N64. Os gráficos são coloridos, bem definidos e a velocidade é imbatível. A sensação que se tem é de estar dentro do Cockpit do Podracer, tamanha a rapidez. O uso do Cartucho de Expansão melhora ainda mais o visual. Os gráficos ficam mais limpos e as texturas mais definidas.

E em uma coisa todos os gamemaníacos concordam: para um jogo de corrida ser bom, precisa ter muitos veículos e pistas. Isso **Racer** tem de sobra. São 23 pilotos com veículos e características bem diferentes e 25 pistas enormes em oito planetas.

Na edição anterior, você conheceu um pouco sobre os pilotos, os planetas e as opções de jogo. Aprenda agora todas as manhas para detonar no game de corrida mais rápido de todos os tempos.

Avaliação **Gráficos** - 9,7 **Som** - 9,5 **Desafio** - 9,7 **Diversão** - 10,0 **Design** - 10,0 **Nota final** - 9,7

Veja tudo o que você precisa saber para sair com a vitória

Comandos

Alavanca de controle - Controla o veículo
A - Acelera/ativa o turbo
B - Freia
Z - Desliza nas curvas
L - Mostra diferentes visões do radar e do mapa (cinco no total)
R - Conserta defeitos no motor durante a corrida/dispara o lança-chamas (somente com Sebulba)
C-esquerda e **C-direita** - Inclina o veículo para esquerda ou para direita
C-cima - Muda câmera (quatro no total)
C-baixo - Mostra espelho retrovisor
Start - Pausa o jogo/traz a tela de opções

Como funcionam os torneios

São quatro circuitos: Amateur, SemiPro, Galactic (com sete corridas) e Invitational (com quatro corridas). No início, você poderá correr apenas na primeira pista de cada um dos circuitos (com exceção do Invitational, que não é disponível no início da disputa). É preciso chegar pelo menos em quarto lugar para poder jogar na corrida seguinte. Para liberar as pistas do Invitational, você deve chegar no mínimo em terceiro lugar na sétima corrida de cada circuito. Para abrir a Inferno, a quarta pista do Invitational, a coisa é mais complicada: termine as três corridas do Invitational em primeiro lugar.

Saiba para o que serve cada parte de sua Podracer



Traction - A tração determina a distância que a Podracer fica do solo. Aumentando a velocidade de seu veículo, aumente a tração para não perder em dirigibilidade.



Turning - Serve para melhorar o controle e a resposta nas curvas. Quanto melhor (e mais caro) o equipamento, mais sensível será a direção da Podracer.



Accel - Está demorando muito para chegar de 0 a 600 milhas por hora? Então adquira equipamentos mais modernos de injeção de combustível.



Top Speed - Aumente sua velocidade máxima comprando um Thrust Coil eficiente e alcance velocidades absurdas de mais de 1000 milhas por hora.



Air Brake - O bom piloto deve saber frear, principalmente na pistas com curvas meio "impossíveis", então capriche na sua compra de freios de ar.



Cooling - Assim que você alcançar a velocidade máxima de sua Podracer, os motores irão superaquecer. Para evitar isto, um bom sistema de refrigeração é necessário.



Repair - Serve para consertar sua Pod durante uma corrida. Compre equipamentos de reparo mais eficientes para deixar tudo em ordem sem perda de tempo.

Os pilotos



No início, você só pode escolher entre seis pilotos. Para habilitar os outros, é preciso derrotar o favorito de determinada corrida. Por exemplo, Teemto Pagalies é o favorito na corrida Mon Gazza Speedway. Se você chegar em primeiro lugar, poderá escolher Teemto na corrida seguinte. Mas não pense que será fácil! Os favoritos costumam ser os mais trapaceiros e farão de tudo para acabar com suas chances de vitória. Lembre-se que nem todas as pistas liberam personagens novos, então sempre confira a lista de pilotos após vencer cada corrida.

Quem leva o prêmio?



A moeda corrente em Racer chama-se Trugut. Antes da corrida começar, você poderá escolher qual será a distribuição da premiação para os vencedores. Na opção Fair, a divisão da grana é bem distribuida. Na Skilled, os dois primeiros colocados levam muito mais dinheiro que os outros. Já na Winner Takes All, como o próprio nome diz, só o vencedor ganha o prêmio. Escolha este modo se você quiser acumular muita grana, mas antes, treine bastante no Free Play, porque se você conseguir qualquer posição que não o primeiro posto, não poderá correr novamente na mesma corrida para ganhar Truguts.

Fazendo compras



Entre cada corrida, visite a opção Vehicle Upgrade e confira o funcionamento das peças de sua Podracer. Se alguma delas estiver demarcada com uma barra amarela, é hora de substituí-la por uma nova. Visite a loja de Watto (Buy Parts) e veja o que ele tem a lhe oferecer. A quantidade de dinheiro que você tem está no canto direito da tela. O equipamento que você deve comprar para melhorar sua máquina está do lado esquerdo. Do lado direito estão todas as peças que estão disponíveis para venda. Coloque a alavanca para os lados para analisar os produtos e não comprar gato por lebre.





Os melhores dos melhores

Seja na aparência ou nas qualidades e defeitos, nenhuma Podracer é igual a outra. A medida em que for vencendo as corridas e ganhando dinheiro, você poderá aumentar os atributos de seu veículo até o máximo. Como não é possível arrecadar grana suficiente para isso até o final do circuito Galactic, escolha o veículo com o qual começar baseado em suas qualidades. Veja abaixo quais as melhores máquinas em cada um dos componentes:

Traction
1. Wan Sandage
2. Neva Kee
3. "Bullseye" Avior

Top Speed
1. Sebulba
2. Ben Quadrinaros
3. Boles Roor

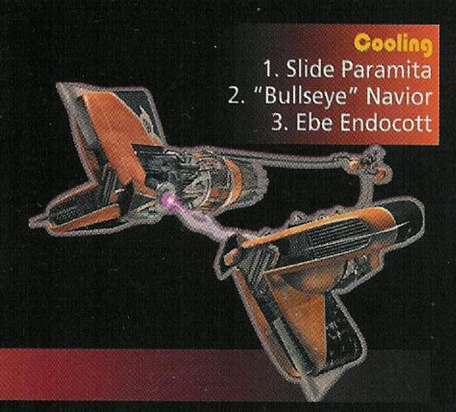
Acceleration
1. Neva Kee
2. Ark "Bumby" Roose
3. Toy Dampner

Turning
1. Slide Paramita
2. "Bullseye" Navior
3. Neva Kee

Air Brake
1. Wan Sandage
2. Toy Dampner
3. "Bullseye" Navior

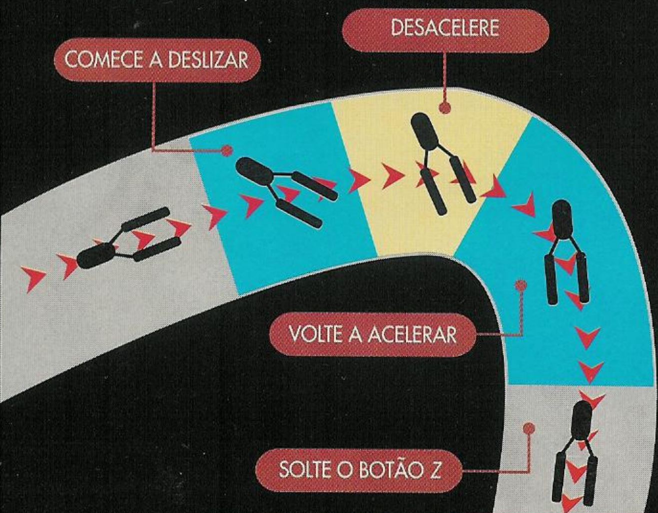
Cooling
1. Slide Paramita
2. "Bullseye" Navior
3. Ebe Endocott

Repair
1. Slide Paramita
2. "Bullseye" Navior
3. Toy Dampner



Curvas

Uma das coisas mais difíceis em **Racer** é fazer curvas com perfeição. Se estiver com problemas, confira como estão os níveis de Turning e Traction de sua Pod. Ambientes diferentes, como gelo, lama e outros obstáculos também afetam a maneira que você faz as curvas. Observe abaixo o esquema para se dar bem sem se arrebentar nas paredes:



Ao entrar na curva, posicione sua Podracer no meio da pista e comece a deslizar (segure o botão Z). Quando o veículo derrapar, solte o acelerador. Assim que você atravessar o ápice da curva, volte a pressionar o botão A para recuperar velocidade e solte o botão Z para endireitar sua Podracer na pista.

Usando o turbo

Velocidade pouca é bobagem em **Episode 1: Racer**. Os veículos alcançam facilmente 600 milhas por hora, mas com o empurrão extra do turbo, podem chegar a mais de 900 milhas por hora. Você deverá estar em uma reta para acionar todo o poder do turbo de sua Podracer. Segurando o acelerador, pressione para cima na Alavanca de Controle até o círculo vazio acima do velocímetro mudar de cor. Quando o círculo ficar amarelo, solte o botão A e pressione-o novamente com rapidez, para acionar o turbo. Mantenha o botão A apertado para a sua velocidade subir até o nível desejado. Mas lembre-se: se você bater em uma parede quando o círculo estiver vermelho, sua Podracer explodirá automaticamente. Para desativar o turbo, é só soltar e reapertar o acelerador.



Medidor de Impulsão



Um círculo vazio no topo de seu velocímetro indica que você não tem velocidade inicial suficiente para acionar os propulsores. Quando seu Podracer alcançar entre 300 e 400 milhas por hora, a barra lateral começará a se tornar azul.



Se você pressionar a Alavanca de Controle para cima, ganhará mais velocidade e o círculo se tornará verde, indicando que uma aceleração adicional será necessária.



Quando o círculo se tornar amarelo, prepare-se para sentir a verdadeira emoção. Solte o botão A, depois pressione-o novamente para curtir a velocidade desenfreada.



Vermelho significa que os propulsores estão sendo usados e o velocímetro irá subir rapidamente para mais de 600 mph. Com essa rapidez o risco de superaquecimento é grande, então reduza quando ouvir o alarme.



Se você usar o turbo por muito tempo, uma sirene soará avisando que seus motores estão superaquecidos. Se ignorar o aviso, os motores irão pegar fogo e logo sua nave explodirá. Para consertar o estrago, mantenha o botão R pressionado para acionar o Repair. Sua velocidade irá diminuir momentaneamente, mas logo tudo voltará a funcionar como novo.

Manhas espertas



Use o botão Z para controlar a força de sua Podracer. Se você fizer isso durante as curvas, irá perder menos velocidade do que se usasse o freio.



Ao se aproximar de buracos, pressione o Turbo para não correr o risco de cair. Puxe para cima a Alavanca de Controle para impulsionar seus motores e avançar alguns metros a mais. Se você precisar pousar rapidamente, dê um toque na Alavanca para baixo para descer de uma vez.



Quando a coisa ficar apertada, você poderá usar os botões C-direita e C-esquerda para fazer sua nave inclinar pelos caminhos estreitos.



Se você instalar um motor muito potente em sua Podracer, logo a velocidade será tão grande que será bem difícil controlá-la. Para evitar que isso aconteça, equipe sua máquina com boas peças de Traction e Turning assim que possível.



Para uma largada rápida, pressione o botão A no exato momento em que você escutar o terceiro ruído.

Se você já ganhou tudo e está cansado das pistas, que tal mudar um pouco as coisas? Então faça o seguinte: chegue em primeiro lugar em todas as 25 corridas do jogo. Se conseguir, você acionará o modo espelho, e poderá jogar em todas as pistas no sentido contrário! São 25 pistas novinhas em folha!

Dicas matadoras

Veja agora em primeira mão as quentíssimas dicas de Racer. Tem código para ficar invencível, modo espelho e muito mais





Modo espelho

Selecione um arquivo vazio (Empty) e entre na tela para escrever suas iniciais. Com o botão Z pressionado, escreva o código LRRTHEBEAST, apertando o botão L para confirmar cada letra (o código aparece escrito no canto inferior esquerdo da tela). Depois ilumine a opção End e pressione L. Ative o Cheat Menu da mesma maneira que na dica anterior e use o botão A para ativar a opção (Mirror Mode). Agora, todas as pistas já abertas poderão ser jogadas no sentido contrário!

Jogue com Jinn Reeso

Vença a corrida Spice Mine Run para liberar o piloto Mars Guo. Entre em um arquivo vazio e na tela onde você escreve seu nome, coloque a senha RRJINNRE (faça o mesmo procedimento dos códigos anteriores: segure Z e aperte L para confirmar cada letra). Se fez certo, a palavra OK vai aparecer. Solte o botão Z e dê o nome de "A" para este arquivo. Então pressione B para voltar à tela de seleção e escolha o arquivo em que Mars Guo já está habilitado. No lugar dele estará o novo piloto Jinn Reeso.

Jogue com dois Controllers ao mesmo tempo

Este truque permite pilotar cada motor da Podracer com um Controller diferente. Para fazer esta proeza, é o seguinte: selecione um arquivo vazio e entre na tela para escrever suas iniciais. Com o botão Z pressionado, escreva o código RRDUAL, pressionando o botão L para confirmar cada letra (o código aparece escrito no canto inferior esquerdo da tela). Depois ilumine a opção End e pressione L. O primeiro jogador deverá plugar os Controllers na primeira e na terceira entrada do N64 e o segundo jogador deverá plugar na segunda e na quarta entrada. Os comandos devem ser feitos simultaneamente nos dois Controllers para executar os movimentos da Podracer. Confira os comandos abaixo:

Controller 1		Controller 3	
para cima	+	para cima	acelerador
para baixo	+	para baixo	breque
para cima	+	para baixo	vira p/ direita
para baixo	+	para cima	vira p/ esquerda
para direita	+	para direita	inclina p/ direita
para esquerda	+	para esquerda	inclina p/ esquerda
Botão Z	ou	Botão Z	aciona o turbo
Botão R		–	aciona o Repair

Invencibilidade

Está cansado de bater nas paredes, superaquecer os motores e explodir a todo momento? Então fique invencível com este código. Escreva RRJABBA no arquivo vazio (faça o mesmo procedimento dos código anteriores). Depois de colocar o código, é preciso ativar o Cheat Menu: durante qualquer corrida, pause o jogo e pressione esta seqüência no controle Direcional: para esquerda, para baixo, para direita e para cima. Entre na opção que surgir (Cheat Menu) e pressione o botão A para mudar a opção de No para Yes.

Conheça agora as manhas das catorze primeiras pistas:

Amateur Podracing Circuit (Amador)

Este circuito tem as pistas mais fáceis do jogo. Se você praticar um pouco antes de começar, não terá dificuldades em nem uma das sete corridas. Não há curvas impossíveis e os adversários estão bem calminhos. Em resumo, o Circuito Amador serve como treino para os grandes perigos dos torneios seguintes. Aproveite para acumular bastante dinheiro (cada vitória vale 2200 truguts no modo Winner Takes All!).

1. The Bonnta Training Course (Tatooine)

Melhores equipamentos para comprar antes: Cooling e Top Speed



Esta primeira pista é bem simples e tem diversas áreas planas para você usar e abusar de seus turbos. Só fique atento às passagens estreitas. Não entre muito rápido pela última fenda ou será quase impossível manobrar. O retão logo antes da linha de chegada é o local perfeito para ganhar velocidade, apesar da porção de rochas espalhadas pela pista. Desvie com cuidado: se você encostar em uma delas em alta velocidade, sua Podracer já era. E você também.

2. Mon Gazza Speedway (Mon Gazza)

Melhores equipamentos para comprar antes: Accel e Turning



Esta corrida pode até parecer moleza, mas é só aparência. Como seu traçado é bem simples, os adversários irão se aproximar facilmente de você, mesmo que esteja com uma grande vantagem. O segredo é fazer as curvas com eficiência. Mantenha-se sempre na parte interna delas, para não ter problemas com estes obstáculos. Tenha cautela também para usar os turbos, já que quase não existem retões.

Personagem secreto: Teemto Pagalies

3. Beedo's Wild Ride (Ando Prime)

Melhores equipamentos para comprar antes: Traction e Top Speed



É uma das pistas mais bonitas do campeonato. Beddo é uma região totalmente congelada, com muitos Icebergs, formações de gelo e abismos bem fundos, que podem significar a morte para veículos lentos. Aproveite a reta inicial para mandar ver nos turbos, ou se preferir, entre no atalho a partir da segunda volta (na segunda tenda colorida, do lado esquerdo logo após a largada). O percurso inteiro é bastante escorregadio, e você poderá ter alguns problemas com a tração. Os lagos congelados também confundem um pouco.

Personagem secreto: Aldar Beedo

4. Aquilaris Classic (Aquilaris)

Melhores equipamentos para comprar antes: Accel e Turning



Seja bem-vindo a Aquilaris, a cidade das águas. Assim que a corrida começar, a pista se dividirá em várias partes e você terá de decidir para que lado ir. Dentro dos túneis submarinos há várias chances para usar os turbos. O único problema são os portões prensadores, que poderão prender sua máquina e farão você perder um tempo valioso. Finalmente a mamãe natureza resolveu deu uma força para você: use as rampas naturais de pedra como impulsor e avance alguns preciosos metros. Cuidado com a bifurcação no final: se entrar no lado errado, você pegará o caminho inverso e se dará muito mal.

Personagem secreto: Clegg Holdfast

5. Malastare 100 (Malastare)

Melhores equipamentos para comprar antes: Top Speed e Turning



Só dificuldades e nenhuma moleza: assim é Malastare 100. Muitas curvas fechadas, vazamentos de gás metano e uma fenda enorme que obrigará os pilotos a ativar o turbo no momento exato para conseguir atravessar. Se falhar no salto por um centímetro, já era. Vários caminhos diferentes para escolher tornam este trajeto bem variado. Infelizmente, nenhuma destas passagens alternativas funciona como atalho.

6. Vengeance (Oovo IV)

Melhores equipamentos para comprar antes: Top Speed e Cooling



O nome desta pista (vingança) é uma referência à dureza que os pilotos terão de enfrentar. Um dos momentos mais emocionantes é o entra-e-sai constante dos tubos gravitacionais. Estes túneis sem gravidade estão cheios de pedras e fragmentos de minas que você terá de desviar. Você também terá que se preocupar em aterrisar com segurança depois de sair totalmente sem rumo do turbo. Na hora em que emergir para a gravidade zero, afaste sua Podracer do raio roxo que está bem no meio, senão o campo magnético será quebrado e seus motores irão se separar.

Personagem secreto: Fud Sang

7. Spice Mine Run (Mon Gazza)

Melhores equipamentos para comprar antes: Braking e Top Speed



Acidentes não faltam na sinistra Spice Mine. Além das muitas bifurcações, existem mais algumas coisinhas para atrapalhar: equipamentos de mineração gigantescos, esquecidos bem no meio do caminho! Que caras desleixados! É preciso ter perícia (e sorte) para não bater. A pista é tão estreita e tem tanto guard-rails que você precisará de um bom funileiro depois desta corrida. Outros aspectos bem interessantes são as inúmeras rotas que você poderá tomar. É bem fácil se perder, mas não se preocupe: todos os caminhos acabam se juntando no final.

Personagem secreto: Mars Guo

Semipro Podracing Circuit (semi-profissional)

Depois de dominar o Circuito Amador e incrementar sua Podracer com o dinheiro das vitórias, você estará pronto para invadir o Circuito semi-profissional. As corridas neste campeonato são mais longas e difíceis que no torneio anterior, mas com sua máquina turbinada será mais fácil conseguir uma posição decente no pódio.

2. Howler Gorge (Ando Prime)

Melhores equipamentos para comprar antes: Traction e Repair



A ventania é forte na segunda corrida de Ando Prime. Logo de cara, um ótimo atalho: atravesse a terceira tenda colorida do lado esquerdo (só a partir da segunda volta). Os túneis de gelo oferecem muitas rotas, mas tome cuidado com as estalagmites, que podem rachar seu veículo ao meio. Antes do enorme salto, use o turbo e segure a Alavanca de Controle para baixo, para conseguir o máximo de impulso possível. O problema é que você terá que reduzir muito e derrapar para não perder a entrada. Depois, você terá duas opções: ou seguir por cima (pelo caminho das passagens estreitas), ou pela trilha à esquerda (a melhor opção), onde você poderá gastar o turbo à vontade.

Personagem secreto: Ratts Tyerell

4. Scrapper's Run (Ord Ibanna)

Melhores equipamentos para comprar antes: Repair e Top Speed



Esta é sua primeira corrida em Ord Ibanna. A primeira parte é uma longa reta, ideal para usar o turbo e fazer seus adversários comerem poeira. Depois há um túnel, onde é possível manter a alta velocidade até pouco antes do final. Não esqueça de reduzir bastante na saída, senão você irá voar para fora da pista ou estourar a cara na parede. O trajeto tem algumas partes sinuosas e curvas em altíssima velocidade, que podem ser feitas sem nem tirar o dedo do acelerador. Use o turbo no retão antes do grande salto final, para ganhar mais impulso e alguns metros preciosos.

Personagem secreto: Wan Sandage

6. Baroo Coast (Baroonda)

Melhores equipamentos para comprar antes: Traction e Turning



As belíssimas praias de Baroonda são perfeitas para um pega nervoso de Podracers. Em um certo momento, uma rajada de vento surgirá e forçará a redução de velocidade de todos os veículos. Por outro lado, a parte costeira da pista é o local perfeito para ativar seu turbo. Logo após a praia, há um pequeno atalho no meio do mato, no caminho em zigue-zague. Após isto, é melhor evitar usar turbo, porque o caminho é estreito e sinuoso demais. Cuidado para não se distrair com o cenário e com os pássaros pré-históricos que passam voando o tempo todo. Seja cauteloso no trecho final das arquibancadas: é muito fácil se ralar por ali.

Personagem secreto: Neva Kee

1. Sunken City (Aquilaris)

Melhores equipamentos para comprar antes: Accel e Braking



O visual e os obstáculos são bem parecidos com a outra pista deste planeta, mas como a velocidade de sua máquina aumentou, a dificuldade também não ficou para trás. A maior diferença entre esta pista e Aquilaris Classic é que esta é bem mais longa. Para sua sorte, o aumento da pista se deve à adição de muitos retões, ideais para usar o turbo. Os portões que abrem e fecham continuam atrapalhando muito. Fora isso, é uma corrida bem fácil de vencer.

Personagem secreto: "Bullseye" Navior

3. Dug Derby (Malastare)

Melhores equipamentos para comprar antes: Top Speed e Turning



Existe um atalho logo no início que dará uma boa vantagem sobre os adversários: o caminho de terra à direita, logo após a primeira grande curva. A coisa esquenta dentro do segundo túnel. O caminho é muito estreito e sinuoso, e você terá que usar os botões C-esquerda e direita para não raspar na parede. Na saída, há uma curva muito fechada para esquerda, que obrigará a reduzir muito. Sua maior chance de ganhar posições é no final, usando o turbo a partir do terceiro túnel.

5. Zugga Challenge (Mon Gazza)

Melhores equipamentos para comprar antes: Turning e Top Speed



A pista irá se dividir várias vezes e você terá que decidir qual caminho seguir. Se isso não deixar você com os nervos à flor da pele, então prepare-se para desviar das colossais máquinas de mineração que estão no caminho. O melhor a fazer é passar por baixo ou pelos cantos delas, porque dar a volta lhe custará muito tempo e diminuirá muito sua velocidade. Os túneis de lava confundem bastante a visão, então não acelere muito para não raspar nas paredes incandescentes.

Personagem secreto: Boles Roor

7. Bumpy's Breakers (Aquilaris)

Melhores equipamentos para comprar antes: Accel e Braking



Esta corrida se passa inteiramente acima do nível do mar (entre as ilhas de Aquilaris) e abriga muitas curvas insanas. Se você tentar usar seus impulsores em qualquer lugar além da grande reta, irá explodir com a cara na parede. Há também diversos saltos escabrosos que você terá de enfrentar. Segure a Alavanca de Controle para cima para conseguir o impulso suficiente para alcançar as plataformas do outro lado. Nunca deixe de desacelerar após os saltos, porque certas curvas têm quase noventa graus.

Personagem secreto: Ark "Bumpy" Roose

STAR WARS®

EPISÓDIO I
A AMEAÇA FANTASMA

Foram mais de 5000 dias de espera. Finalmente é hora de apertar os cintos, agarrar a pipoca e enfrentar A Ameaça Fantasma junto de Ederli Fortunato

George Lucas esperou até saber que poderia produzir o Episódio I como queria. Finalmente, a tecnologia de imagens produziu seres vivos que pareciam...seres vivos. Isso aconteceu principalmente em **O Parque dos Dinossauros**. Estavam vencidas as limitações das marionetes, que forçaram o corte de algumas cenas. A mais famosa delas foi recolocada em Guerra nas Estrelas para a Edição Especial: Han Solo (Harrison Ford) conversando com Jabba The Hutt.

As Edições Especiais foram um teste. Provavam que era possível alterar cenas e incluir um tiro (discutível) na discussão entre Han e Gredo. O processo também restaurou e consertou defeitos que só George e os técnicos viam. Permitiu também mostrar a trilogia em tela grande para a nova geração. E convencer os novatos de que os marmanjos tinham motivos para adorar os filmes.

ESQUENTANDO OS MOTORES

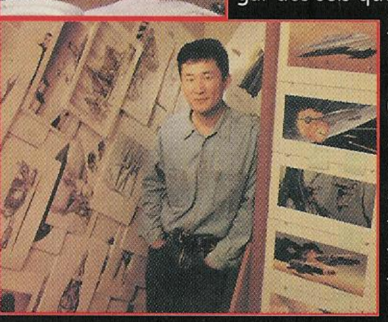
Foram três anos de pré-produção. Enquanto Lucas escrevia o roteiro, a equipe técnica trabalhava no terceiro andar da casa principal do Skywalker Ranch.

Proibido a visitantes, o sótão está coberto pelos desenhos de Doug Chiang e Terryl Whitlach. Era aqui que George Lucas, o produtor Rick McCallum e os dois artistas se encontravam toda sexta-feira. George descrevia sua criação e os desenhistas mostravam o trabalho da semana. Alterações eram discutidas e, normalmente após três reuniões, George dizia que aquela era a imagem certa.

Fotos LucasFilms

O trabalho de Chiang concentrou-se em transportes e ambientes. Os Pod Racers (que estão no novo game de Star Wars) são desenho seu, com movimento de David Dozoretz. Lembre-se de agradecer a eles quando estiver zunindo no comando de seu Controller.

Terryl ficou com animais e criaturas. Ela criou cerca de cinquenta animais do pântano de Naboo para chegar aos seis que estão no filme. Ian McCaig, que se juntou ao grupo um ano depois, ficou com os personagens humanos.



OS ATORES

As filmagens começaram em 1997. A escolha de atores vinha acontecendo desde 95. Só para a Rainha e Anakin, três mil atores foram vistos. Ao contrário de **O Retorno de Jedi**, em que todos achavam que iriam trabalhar num filme chamado **Blue Harvest**, desta vez não havia segredo. O que levou gente como Samuel L. Jackson a se oferecer para o trabalho. George Lucas avisou que ele talvez só aparecesse bem rapidamente. O ator aceitou o risco e terminou como Mace Windu, um mestre Jedi, membro do Alto Conselho (que fez a maior parte de suas cenas ao lado de Yoda).

O elenco é bem mais famoso que o de **Guerra nas Estrelas**. Resultado do poder atual de George Lucas em comparação com sua vida em 1976. **A Ameaça Fantasma**, assim como **O Império Contra Ataca** e **O Retorno de Jedi,** foi pago totalmente com dinheiro de George. Isso significa que todo o sucesso é crédito seu. E se hou-

Foto LucasFilms

Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi e Anakin Skywalker

Foto LucasFilms


George Lucas mostrando como se faz

Foto LucasFilms


A rainha Amidala e sua bela roupa

ver decepção também. Nada foi cortado ou alterado por qualquer executivo de estúdio.
A esta altura, todos já conhecem os personagens. A piada nos Estados Unidos é que a única revista que ainda não colocou o filme na capa foi o New England Journal of Medicine, uma publicação voltada para médicos.
Liam Neeson é um mestre Jedi meio rebelde, Qui-Gon Jinn. Ewan McGregor é Obi-Wan Kenobi. Durante a pré-produção os dois foram imaginados como um personagem só. Obi-Wan chegou a ter cinquenta anos e cabelo moicano. Só depois é que as características foram divididas entre dois personagens.
Anakin Skywalker, o futuro Darth Vader, é Jake Lloyd. A Rainha Amidala é Natalie Portman, que nunca havia participado de nenhum filme deste porte.

O MAL DENTRO DE NÓS

Toda saga tem um começo. E **Guerra nas Estrelas** tem um vilão: Darth Vader, Lorde de Sith. Para **A Ameaça Fantasma** era preciso um vilão que se comparasse a Vader (um padrão difícil de atingir). Existem adultos pelo mundo que dormiam de luz acesa quando crianças com medo do vozeirão sinistro de Vader.
Lucas pesquisou a imagem do mal em várias religiões e culturas, e concluiu que o mal tinha chifres. Maul tem vários chifres e tatuagens em vermelho e negro. É um rostinho bem assustador. Seu sabre de luz duplo foi escolhido a dedo para atrair os fãs desde o primeiro trailer.
Maul é a busca da explicação de como um bom garoto como Anakin torna-se um monstro pavoroso como Vader. Segundo George, ele é o mal dentro de nós.
Como ocorreu com Vader, ninguém vê o rosto do ator que interpreta Darth Maul. David Prowse, que interpretou Vader já reclamou muito disso. Lucas procurou para Maul um ator que fosse bom em artes marciais e duelos com espadas. O escolhido foi Ray Park (trabalhou **Mortal Kombat**), que fez muitas cenas sem dublês. E se tornou um ator famoso que ninguém reconhece na rua.

MÃO NA MASSA

Era hora de voltar à Tunísia. É lá que fica Tatooine, o planeta de Luke, Obi-Wan, Anakin e Jabba. É lá que acontece a grande corrida de Podracers e as maiores tempestades de areia da vida de George Lucas. Uma delas atacou as filmagens de **Guerra nas Estrelas**. Outra atingiu o local onde era filmado a **A Ameaça Fantasma**, arrastando os motores de avião dos Podracers por centenas de metros. Os setores de maquiagem e guarda-roupa foram arrasados, assim como quase todo o cenário. Rick McCallum ficou desolado. George Lucas achou que era sinal de sorte.
Além da Tunísia, foram usados o palácio Reggio di Caserta, na Itália, e os famosos estúdios Leavesden, perto de Londres. Estritas medidas de segurança foram aplicadas em cada um destes locais. Ainda assim, a partir de novembro de 98 o público começou a conhecer o filme antes de vê-lo.

ANIMAÇÃO

A primeira versão do filme tem 45 minutos de duração. É uma montagem digital feita por David Dozoretz. A técnica, chamada *animatics*, é herdeira da colagem de cenas da Segunda Guerra que Lucas usou para mostrar como queria as batalhas espaciais de **Guerra nas Estrelas**. Este curta-metragem permitiu planejar todo o filme antecipadamente. E dificultou improvisações por parte dos atores.

FUTURO

No dia da estréia no Brasil, milhões de pessoas já terão assistido ao filme nos Estados Unidos. O roteiro estará na Internet. Talvez por isso, muito da surpresa esteja perdida.
Este é um dos motivos de toda a segurança que cercou, ou tentou cercar a produção. O outro é o excesso de expectativa. Todos aguardam a perfeição. Esperar por isso é um grande risco. Principalmente lembrando que o **Episódio II** está em pré-produção e já se busca pelo ator que fará o papel de Anakin Skywalker mais velho.
O certo é que todo mundo vai ver o filme. No mínimo para conferir se todo o comentário valeu a pena. Se cumprir pelo menos metade das expectativas, vai ficar na história.

Foto LucasFilms


Darth Maul observa sua presa

Foto LucasFilms


R2-D2 pronto para a batalha

Avalanche de jogos



A maior feira de games do mundo apresentou Perfect Dark, Donkey Kong 64 e Resident Evil 2, além do anúncio do novo console. Fique por dentro de tudo agora ao lado de Odair Braz Junior

A cidade é Los Angeles, na California. Como qualquer mortal sabe, aqui é a capital do cinema mundial. Mas em maio foi a vez da E 3 (Electronic Entertainment Expo) comandar tudo em L.A. Nada de Schwarzenegger, Stallone, Dicaprio, Sharon Stone e tal. Foi a vez do nosso amigo Mario, Joanna Dark, Donkey Kong e milhares de outros seres virtuais ganharem toda a atenção que merecem.

Toda a agitação rolou no Convention Center, um lugar gigantesco, com cinco pavilhões colossais, lotados de gente de vários países, idades e gostos musicais. O lugar é tão grande que você tem obrigatoriamente que usar um mapa para não se perder. O legal disso tudo é que por todo e qualquer canto que você ande há uma TV com um videogame ligado nela, rodando um jogo maravilhoso (com alguma sorte) esperando para ser jogado por quem quer que passe pela sua frente.

O estande da Nintendo com Pokémon e a Pod Racer no teto

O estande da Nintendo era um dos maiores da feira e jogo é o que não faltava. Desde agora já dá para dizer que vocês terão um dos Natais mais movimentados de todos os tempos. Dê só uma olhada em algumas das belezinhas que pudemos jogar: **Perfect Dark** (é demais!), **Resident Evil 2** (é perfeito!) e **Donkey Kong 64** (sim, jogamos mesmo!). E estes são apenas os pesos-pesados. Uma enormidade de outros games estava espalhada por lá e claro, nesta matéria você vai saber detalhes dos principais. Este ano, a Nintendo trouxe para a E3 as duas grandes febres do momento: **Star Wars** e **Pokémon**. Praticamente tudo no estande rolava em torno destes dois produtos que estão tomando todos os Estados Unidos. O desenho do Pokémon já é um sucesso por lá, todos os jogos e brinquedos também vendem muito e o público simplesmente adora. Havia um novo Fusca (igual ao do game **As Aventuras do Fusca**) com orelhas, rabo e todo amarelo como o Pikachu. Dentro dele estavam milhares de miniaturas de todos as versões dos Pocket Monsters e de hora em hora, dezenas de


O Pokéfusca lotado de bichinhos

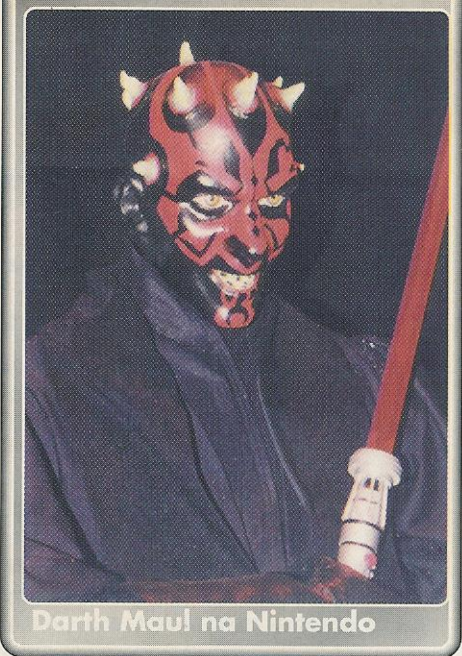
pessoas se aglomeravam ao redor do carro para ganhar o seu. E todo mundo com a musiquinha na ponta da língua. Uma parte dela era assim: "You teach me and I teach you, Pokémon. Gotta catch 'em all". Traduzindo: "Você me ensina e eu ensino você, Pokémon. Vamos pegar todos". Obviamente essa é a tradução literal, mas já é o maior sucesso por lá e vai seguir o mesmo caminho por aqui.

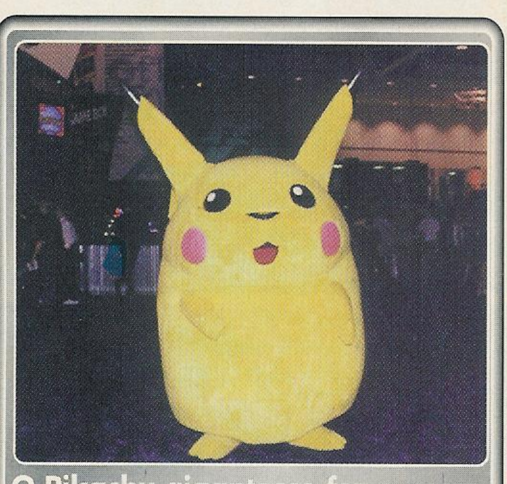
Star Wars também foi um grande hit no estande da Nintendo. Tinha até uma Pod Racer gigantesca dependurada no teto. Havia uma ala do estande reservado só para **Star Wars: Episódio 1 – Racer**. O bacana é que a decoração era feita com estátuas do Yoda, Darth Maul, Sebulba, Watto e vários outros. Quem quisesse poderia jogar **Star Wars Racer** em dupla num telão. Obviamente filas e filas se formaram. Na coletiva de imprensa feita pela Nintendo surgiu ainda uma outra atração para quem gosta de **Star Wars**: Jake Lloyd, o garoto que interpreta Anakin Skywalker no novo filme. A aparição foi rápida, durou uns sete minutos. O menino (com uma jaqueta da Nintendo) conversou com Peter Main (da Nintendo of America) sobre **Racer** e foi bem simpático.

Andando mais um pouco por ali estava uma ala totalmente dedicada ao **Perfect Dark**. Cheio de mulheres bonitas com chicote na mão e enormes TVs para saciar a sede de quem estivesse a fim de dar uns bons tiros.

Ao redor do estande das grandes empresas ficam as softhouses (companhias produtoras de jogos) exibindo seus games. Estavam disponíveis centenas de jogos para N64 e Game Boy prontos para serem jogados. A variedade é grande e tem para todos os gostos: ação, esportes, estratégia, RPG, corrida, educacionais e uma imensidão de outros. Claro, alguns são bons, outros não e outros são excelentes. Mas é certo que a diversão já para os próximos meses está garantidíssima.


Peter Main e Jake Lloyd (Anakin Skywalker) juntos


Darth Maul na Nintendo


O Pikachu gigantesco fez sucesso

A evolução da feira

Eduardo Trivella esteve em várias feiras de videogame já realizadas. Agora ele faz um comparativo da primeira em que esteve com a de 1999



A primeira vez em que estive em uma feira internacional de videogames foi em maio de1994 em Chicago. Na época, o Brasil ainda não era tetracampeão mundial de futebol e o Nintendo 64 ainda não era o sistema de videogame mais poderoso do mundo. Na verdade, ele nem existia.

A feira de que estou falando tinha o nome de CES (Consumer Electronics Show) e, além de videogames, exibia todo o tipo de eletrônicos de consumo. Aquele foi o ano do lançamento de Playstation e, apesar de a exposição ter uma grande série de jogos para este console, o game que roubou as atenções era justamente um de um console menos poderoso. **Donkey Kong Country** para Super NES apareceu praticamente do nada e roubou o doce da criança grande.

De lá pra cá, muita coisa mudou. Os videogames ganharam uma feira própria, separada da CES, chamada E3; o Brasil quase foi pentacampeão do mundo e o Super NES desceu do trono para dar lugar ao Nintendo 64. O entretenimento eletrônico interativo e sua indústria evoluíram barbaridade neste tempo. Fazendo uma comparação, a indústria cinematográfica faturou 6.9 milhões de dólares ano passado, enquanto que os videogames arrebataram 6.3 bilhões de verdinhas. Anos atrás este número era inimaginável. E a E3 deste ano não deixou dúvidas quanto a este crescimento: tudo era tamanho gigante, principalmente o estande da Nintendo que trazia "corners" enormes para seus principais lançamentos, como **Perfect Dark**, **Star Wars Racer**, **Jet Force Gemini** e o próprio **Donkey Kong 64**. Quer dizer, grandes evoluções tecnológicas surgem todos os anos, efeitos em três dimensões arrasam, mas uma coisa é absolutamente certa: a Nintendo consegue roubar a cena com games que as pessoas não conseguem esquecer tão cedo. E para nossa alegria, mais uma vez estava lá o gorilão ídolo das multidões prontinho para roubar novamente a cena. É a vida!



É hora de

Existe uma enxurrada de games saindo para N64 e



*Três novos personagens, gráficos alucinantes, ação sem parar e diversão irresistível. **DK64** não terá concorrentes no Natal deste ano*

Como noticiado em primeira mão pela **Nintendo World** há pouco tempo, o rei das selvas terá sua aventura para N64. E **Donkey Kong 64** chegará em GRANDE estilo! E quando nós dizemos GRANDE, isso significa um cartucho gorila de 560 Mega e que utilizará os 4MBs extras proporcionados pelo Cartucho de Expansão de Memória. Aliás, **DK 64** não funcionará sem ele e por isso mesmo virá acompanhado do tal acessório que dará ao game um visual de embasbacar qualquer um! A memória extra servirá para dar maior profundidade de visão e não ficará num simples modo em alta resolução. Isso permitirá o uso de efeitos de luz nunca antes vistos nos videogames. Para ter uma idéia, em algumas das fases existem luzes coloridas que trocam de tons e até afetam a sombra dos personagens.

No estande da Nintendo na E3, o macacão tinha uma grande área especialmente dedicada a ele com várias TVs com o game rodando e até uma enorme escultura com nosso herói dentro de um carrinho de mina. Esta foi a primeira oportunidade que tivemos de jogar esta jóia e a experiência foi ótima!

DK64 é, sem sombra de dúvida, o título que leva o gênero plataforma 3D a um novo patamar. Olhando para ele fica a certeza que outros produtos feitos pela Rare serviram como treinamento para que a perfeição fosse alcançada: **DK64** era o título com jogabilidade mais afinada e o mais divertido de jogar em toda a feira! O game é enorme (a versão apresentada ainda não estava completa!) e, pelo que tudo indica, superará **Zelda 64** em horas de jogo. Seu estilo é similar ao de **Banjo-Kazooie**, mas traz uma série de mini-fases dentro das fases com diferentes ambientes e objetivos.

Planeta dos macacos

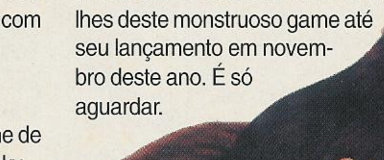
A macacada será representada por um time de cinco integrantes: Donkey, Diddy, Tiny, Chunky e Lanky (os três últimos são novos). Já na apresentação rola um rap com vozes digitalizadas supernervoso e engraçado que serve para apresentar os personagens e colocar o jogador no clima.

Cada uma das fases é jogada por um macaco diferente e pela primeira vez, nossos heróis poderão empunhar armas de fogo para dar cabo dos Kremlings. Mas como o game usa personagens não-violentos como a família Kong, estas armas usarão projéteis como bananas e amendoins. Nada muito perigoso.

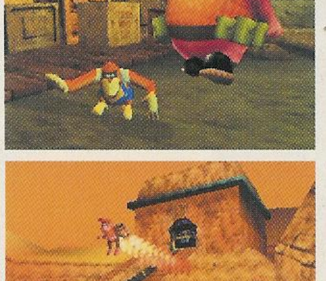
Para avançar pelo jogo, será obrigatório o uso de todos os personagens. Por exemplo, por mais que você goste de usar Donkey, não conseguirá subir naquele raio de árvore que só o pequeno Diddy consegue alcançar em determinada fase. Isso quer dizer que as etapas serão sempre jogadas de maneira bastante diferente dependendo do personagem usado.

Uma das coisas que mais impressionam no game é a quantidade e a qualidade das animações dos heróis e bandidos. A Rare realmente se superou dessa vez! Alguns dos macacos podem até plantar bananeira!

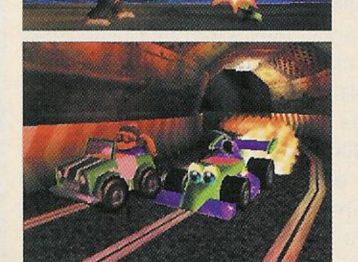
Para completar, **DK64** ainda traz dezenas de minijogos e modos Multiplayer diferentes, o que aumentará ainda mais a diversão. A **Nintendo World** estará soltando mais detalhes deste monstruoso game até seu lançamento em novembro deste ano. É só aguardar.















diversão!

agora você vê os principais deles



Muita ação futurista num dos melhores games do ano. No modo Multiplayer dá para colocar seu rosto nos personagens

Logo que terminaram **GoldenEye**, os integrantes desta equipe de desenvolvimento sentiram que tinham um sucesso certo nas mãos e, é claro, decidiram começar a trabalhar em uma seqüência melhor ainda que o original. O resultado deste esforço poderá ser conferido por todos aqueles que estão secos por mais tiroteio de qualidade quando a Nintendo colocar à venda no final deste ano **Perfect Dark**.

Apesar de ter sido produzido basicamente pela mesma equipe e de usar uma estrutura de jogo semelhante à de **GoldenEye**, só que muito mais avançada, **P.D.** não é realmente uma seqüência. Para começar, o velho e bom James sai de cena e dá lugar à gatíssima Joanna Dark, que dá nome ao game. E como não havia as restrições impostas por um personagem como 007, os programadores puderam dar asas à imaginação.

Só pra começar, o início mostra Joanna pousando numa cidade com um veículo futurista no melhor estilo **Blade Runner**. A partir daí, a ação não pára mais e em cada fase (são pelo menos 22) existe uma animação com vozes para a introdução e outra para o desfecho – fora algumas que rolam no meio da ação, justamente para dar um clima de filme. Tudo isso com som Dolby-Surround! E neste game/filme, nossa heroína é uma agente secreta do governo que deve se infiltrar na corporação DataDyne e desvendar uma trama pra lá de cabeluda envolvendo alienígenas. Para isso ela contará com uma grande série de armas altamente tecnológicas que farão as de **GoldenEye** parecer brinquedos de criança. A FarSight por exemplo, usa um sistema de busca por calor e possibilita que o jogador enxergue através de paredes e saiba exatamente onde estão todos os seus inimigos.

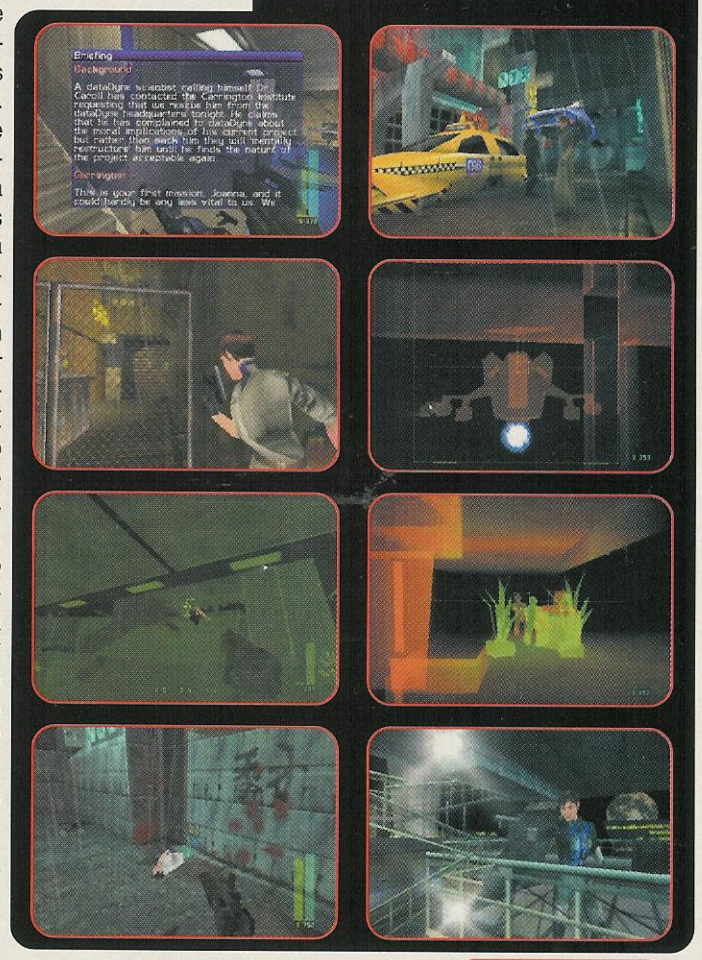
Multiplayer inovador

Para quem curte jogar com os amigos, **Perfect Dark** traz uma notícia excelente: será o melhor Multiplayer de qualquer game de ação em primeira pessoa lançado no planeta e ponto final! São grandes inovações como Bots e Simulants. Quem está acostumado a jogar este tipo de game em PC já sabe que Bots são jogadores controlados pela CPU que reagem inteligentemente, combatem estrategicamente e, às vezes, são até mais durões que muitos jogadores humanos. Você poderá montar um time com até mais três amigos e enfrentar um grupo de até sete Bots (a Rare pretende aumentar este número para dez na versão final). Ou então, se for completamente anti-social e não tiver nenhum amigo, poderá enfrentar estes inimigos sozinho em uma espécie de Single Player Multiplayer. Simulants são uma espécie de Bots, mas com a diferença de que eles jogam no seu time. Isso quer dizer que você poderá designar funções para seus companheiros como vasculhar a área a procura de inimigos, sair em disparada atirando em tudo o que encontrar pela frente e até armar emboscadas. E quem ficou viciado demais em **GoldenEye** e acabou decorando suas fases, tem mais um motivo para festejar: a Rare já incluiu até agora dois cenários de 007 no Multiplayer de **P.D.** – Temple e Complex – e talvez inclua outras ainda. Todas com texturas melhoradas e efeitos de luz em tempo real. É matador!

Agora, que tal se nós falássemos que VOCÊ pode ser um personagem no Multiplayer de **Perfect Dark**? É isso aí mesmo, meus amigos e amigas! Para isso, tudo o que deve ser feito é tirar uma foto do seu rosto com a Game Boy Camera e, com o uso de um outro acessório chamado Transfer Pak, transferir a foto para o cartucho e mapeá-la na cabeça do personagem na tela. Parece meio confuso, mas na realidade é simples como tomar um copo d'água.

E por falar em água, apostamos que só de ler esta matéria e ver estas incríveis fotos, vocês já estão com água na boca para colocar as mãos nesta maravilha. Nós também mal conseguimos esperar!

Os gráficos não mentem: Perfect Dark arrasa





Zumbis descontrolados tomam a cidade num dos games mais esperados de todos os tempos

Um dos maiores sonhos de quem tem um Nintendo 64 é poder jogar **Resident Evil**, um dos grandes sucessos de todos os tempos produzidos pela Capcom. A empresa japonesa produziu um game de Tetris para o console, mas o que todo mundo quer mesmo é **Resident Evil**. E a **NW** já tinha até falado que o game iria sair mesmo mas ainda estava todo mundo meio na dúvida, achando que pudesse ser um boatão daqueles. Mas a verdade é que o jogo estava lá no estande em toda a sua grandeza e podreira absolutas. Zumbis, destruição por todos os lados, corredorres escuros e abandonados, monstros horripilantes saltando na sua frente querendo arrancar seu cérebro e apenas dois heróis contra todos. O game é tudo aquilo que todo mundo espera e vem com gráficos excelentes, som perfeito e jogabilidade boa. **RE 2** tem também um regulador de violência. Isso permite que você deixe seu jogo não muito nojento e nem tão sangrento. Além disso, dá para mudar a cor do sangue para quem não quiser ficar com aquele vermelhão rolando para todos os lados. Obviamente dá para jogar com sangue vermelho e violência total, aí vai de cada um.

Outra coisa impressionante de **RE 2** é o fato de que há filmes de animação durante todo o game: no início, entre as fases e certamente também rolam no final, apesar de não termos visto. Tudo isso junto é inacreditável justamente porque é algo que todo mundo achava impossível de ser realizado no Nintendo 64 por causa da capacidade limitada do cartucho. Mas a Capcom acaba de provar o contrário e conseguiu realizar algo realmente assombroso. Há rumores de que o game virá com filmes extras mostrando tudo o que aconteceu antes dos fatos de **R.E 2** e também há a possibilidade de haver fases inéditas. Mas ainda não há nada confirmado a este respeito.

A aventura macabra de **Resident Evil 2**, para quem ainda não sabe, rola em Racoon City, onde um vírus experimental é roubado de um laboratório e se espalha pela cidade, transformando todos em zumbis infernais. Claire e Leon são os dois policiais que têm de resolver a parada e você escolhe um dos dois para jogar. Há muitas armas, fases enormes, restauradores de vida e dá até para combinar peças para criar uma arma totalmente nova e ainda mais potente. Vai arrebentar!

Jogos

Veja os principais games

• Army Men: Sarge's Heroes (da 3DO)
É aquele jogo com os soldadinhos verdes de brinquedo. Você tem muitos objetivos por fase como salvar um amigo preso pelas tropas inimigas, conseguir uma arma ou invadir algum lugar. Os gráficos são bem legais, mas os ângulos de visão complicam um pouco a ação.

• Duke Nukem: Zero Hour (da GT Interactive)
Duke é um dos personagens mais bacanas dos videogames e agora está ganhando sua versão totalmente tridimensional para o N64. A demo que jogamos na E3 já estava praticamente finalizada e deve agradar aos fãs. O único probleminha é que, às vezes, Duke é meio lento para se virar para os lados quando está sofrendo um ataque e também é um pouco difícil de mirar quando há muitos adversários na tela. Tirando isso, os fãs vão ficar satisfeitos, afinal de contas, nenhum "Duker" que se preze, gosta de moleza. Há diversas armas, inimigos, fases longas e objetivos diversificados.

• Earthworm Jim 3D (da Rockstar)
Depois de anos em desenvolvimento, parece que finalmente a minhoca vai encontrar seu lugar no Nintendo 64, no bom sentido é logico. Jim dá as caras mais doidão do que nunca: as fases trazem grandes pirações que fazem a gente imaginar que espécie de maluco pensa nessas coisas.

• Eternal Darkness (da Nintendo)
Jogo de ação sinistro em lugares escuros e com inimigos macabros. A versão da E3 ainda estava em início de produção e por isso não dá para dizer muito. Mas tem tudo para ser um grande jogo.

• F-1 World Grand Prix 2
(da Video System)
O jogo é praticamente igual à primeira versão. O visual das pistas é o mesmo, mas o design dos carros está melhor, mais definido e há novos pilotos e veículos com novas pinturas. O som também melhorou bastante, mas no final das contas é basicamente o mesmo game.

e mais jogos

que as softhouses levaram até a E3

• **Hot Wheels** (da Electronic Arts)
Jogo de corrida com os famosos carrinhos de brinquedo que todo mundo adora colecionar. O lance aqui não é uma competição incrivelmente realista e sim uma disputa em pistas hipercoloridas, cheias de rampas, curvas e supersaltos. Dá pra fazer malabarismos aéreos com os carangos. São mais de quarenta máquinas no total.

• **Hybrid Heaven** (da Konami)
Você é um agente secreto e tem de invadir um esconderijo cheio de inimigos. O jogo é uma mistura incrível de estilos como RPG, ação, luta e adventure. Nos momentos de luta, você pode escolher os golpes que achar melhor para determinado momento. Dá para variar socos altos e baixos, chutes altos e baixos e contra-ataques. Os gráficos lembram bastante os de **Castlevania** e no total são mais de quarenta horas de jogo.

• **Lego Racer** (da Lego)
Corrida com carrinhos montados com pecinhas de Lego. O jogo não é grande coisa e o lance mais divertido é poder montar seu próprio veículo. O que não é lá um grande atrativo para quem gosta de velocidade.

Mario Artist (da Nintendo)
E o 64DD apareceu!! Apesar de estar bem escondidinho e da Nintendo não ter confirmado seu lançamento em terras ocidentais, **Mario Artist** estava em exposição. Como em **Mario Paint** para Super NES, é possível desenhar, pintar, colorir, animar e até matar moscas! Dessa vez, em 3D!

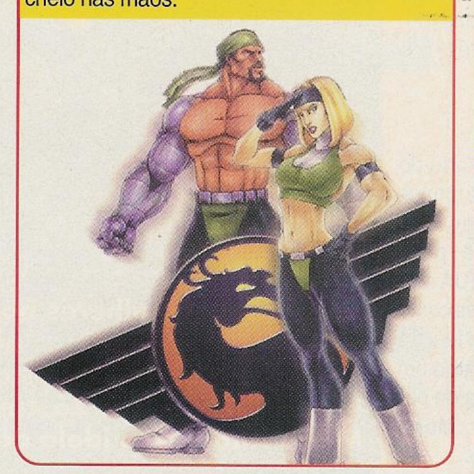




• **Mini Racers** (da Nintendo)
Joguinho simpático com carrinhos de brinquedo. Lembra muito o autorama. É divertido, com jogabilidade legal e gráficos bacaninhas.

• **Monster Truck Madness** (da Rockstar)
Jogo de corrida com caminhonetes de rodas gigantescas. São 21 veículos com gráficos razoáveis, som fraco e jogabilidade ruim. O modo Multiplayer é interessante e dá para jogar futebol e hockey com as caminhonetes. Esquisito, mas verdadeiro.

• **Mortal Kombat Special Forces** (da Midway)
Jax e Sonya são os dois únicos personagens da clássica série a aparecer por aqui. O jogo é de ação tipo **Tomb Raider** no qual você tem de enfrentar muitos inimigos perigosos com armas e artes marciais e completar objetivos. Quem gosta da jogabilidade original da série **MK**, onde fala-se pouco e bate-se muito, pode achar o game meio estranho mas quem gosta de aventura e exploração, terá um prato cheio nas mãos.



• **NBA Jam 2000** (da Acclaim)
Jogo de basquete que permite disputar partidas tradicionais com os times de cinco jogadores dentro de quadras profissionais. Também dá para jogar um basquetinho desencanado em duplas numa quadra de rua.

• **Quake 2** (da Activision)
É tão bom e rápido quanto a versão para PC. Os gráficos são excelentes, com incríveis efeitos de luz, inimigos a dar com pau e violência total.

• **Rayman 2** (da UBI Soft)
Jogo de aventura no melhor estilo **Super Mario 64.** O personagem é divertido (tem até série de desenho animado na França), a jogabilidade é boa, o som é legal e os gráficos são sensacionais. Ele é tão bonito que arrancou elogios do mega cineasta americano Steven Spielberg.

• **Ready 2 Rumble Boxing** (da Midway)
Joguinho de box divertidíssimo. Tem personagens carismáticos, jogabilidade boa, efeitos sonoros ótimos e belos golpes.

• **Road Rash 64** (da THQ)
É uma disputa de motocicletas e aqui o importante não é apenas vencer, mas também derrubar seus adversários com socos, pedaços de pau, chutes, correntes e por aí vai. No início são cinco motos diferentes em cada nível e além de vencer seus adversários também aparece a polícia fazendo o que pode para pegar você. Os gráficos e o som não são dos melhores, a jogabilidade é boa mas o sentido de velocidade é meio esquisito.

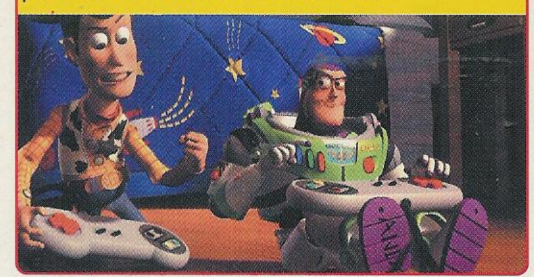
• **Shadowman** (da Acclaim)
Um tempo atrás, este game não seria nem imaginado por quem possui um console Nintendo. **Shadowman** traz gráficos macabros, muitas citações a vodu e ocultismo, e até insinuações sexuais. A jogabilidade é no estilo **Tomb Raider** e com certeza deixará muito marmanjo de cabelo em pé.

• **Starcraft** (da Nintendo)
Muita estratégia para os milhares de fãs deste game. A adaptação está perfeita, com ótimos gráficos e muitas opções.



• **Top Gear Hyper Bike** (da Kemco)
Feito pela mesma equipe de **Top Gear Overdrive**, este game é bem bacana e vai agradar em cheio os fãs deste esporte. Muitas rampas, saltos, curvas, lama e competitividade.

• **Toy Story 2** (da Disney)
O simpático filme da Disney vem para o N64. Você só joga com Buzz Lightyear e tudo começa na casa de garoto Andy. Seus inimigos são outros brinquedos espalhados pelos cenários e também há o desafio de subir em lugares altos para alcançar itens preciosos. São vinte fases de diversão.



• **Vigilante 8: Second Offense** (da Activision)
Vinte níveis, dezoito personagens, novos modos de jogos, modo cooperativo para quatro jogadores e compatibilidade com o Cartucho de Expansão de Memória. É tão divertido quanto a primeira versão.

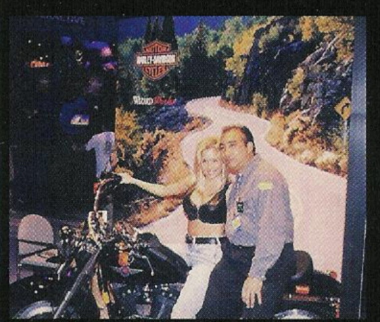
• **Winback** (da Koei)
Você é um agente secreto que faz parte de um esquadrão que tem de salvar o mundo das mãos de uma organização criminosa. Embora os gráficos não sejam dos melhores, a impressão que dá é que jogar **Winback** é bem bacana. O jogo é muito longo e complexo e apenas com a demo da E3 não deu para ter uma idéia do todo. Mas existem muitas armas, mudanças incríveis de ângulos de visão que permitem uma melhor aproximação dos inimigos, movimentações legais do personagem como abaixar, rastejar, esquivar entre outros. São vários objetivos para cumprir em cada fase e a dificuldade é alta.

• **WWF Attitude** (da Acclaim)
Luta livre com os lutadores mais durões é um negócio extremamente popular nos Estados Unidos e a onda parece que chega até aqui. Este WWF é um dos melhores de toda a série e vai impressionar os fãs pelo realismo das imagens.

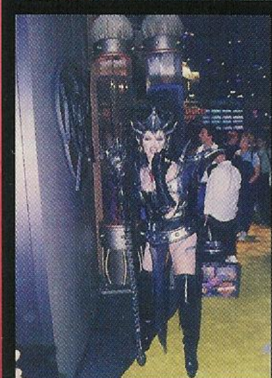
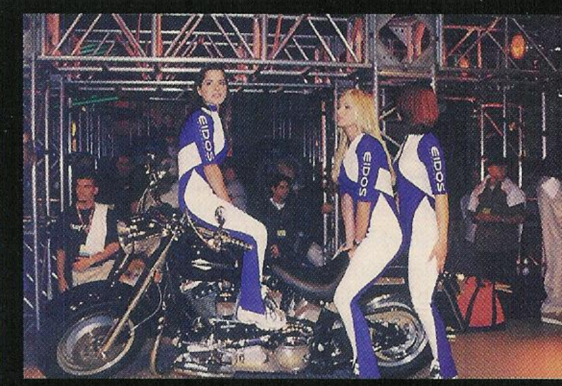
GAME BOY COLOR
O portátil mais querido do mundo está mais forte do que nunca! Existiam dezenas e dezenas de títulos sendo produzidos, e a maioria eram jogos já existentes que foram lançados anteriormente para Nintendinho. Pokémon virou uma febre nos EUA ainda maior do que foi no Japão e alguns Softwares como **Pokémon Pinball** e **Top Gear Pocket** traziam função Rumble, que faziam o Game Boy tremer. Aguarde em futuras edições, uma cobertura mais completa de pérolas como **Ghosts & Goblins**, **Spy Hunter**, **Moon Patrol**, **Mulher-Gato**, **R-Type DX**, etc, etc, etc.

Para todos os gostos

Andar pelos vários pavilhões da E3 é sempre uma diversão enorme. Dá para encontrar as coisas mais variadas, divertidas e engraçadas. Nesta área também tem para todos os gostos: mulheres bonitas, caras fortões, ídolos das histórias em quadrinhos, cinema e TV e até para os que apreciam um belo carrão. Agora que você já viu todos os grandes jogos, dê uma conferida nas figuraças que apareceram por lá:








Um show de mulheres bonitas, carrões e bichos estranhos. Nestas duas últimas fotos você vê o pessoal do Planeta dos Macacos e o supercarro General Lee, do seriado Os Gatões. Lá em cima, de camisa vermelha está Mario Andretti, o ídolo das pistas de Fórmula Indy

PROJETO

Dolphin

O novo console da Nintendo está chegando e não terá mais cartuchos

Além dos grandes jogos, a maior novidade foi mesmo o anúncio do novo console da Nintendo, o Dolphin (golfinho, em português). A imprensa do mundo inteiro ficou sabendo da novidade na apresentação que aconteceu num teatro no centro de Los Angeles, um dia antes da feira começar oficialmente. O nome ainda não é definitivo e pode mudar até o lançamento que está previsto para o final do ano 2000. Mas já dá para ter certeza de uma coisa: a nova máquina da Nintendo vai ser poderosíssima e promete colocar fogo na concorrência para ver qual empresa tem o console mais poderoso do mercado. E segundo o que disse Peter Main (executivo de marketing da Nintendo), o novo console vai conseguir bater qualquer um de seus possíveis concorrentes. Para ter todo este poder de fogo prometido, a Nintendo se uniu à IBM num acordo que gira em torno de um bilhão de dólares. A IBM já está produzindo o chip central de 400 megahertz, o mais potente de qualquer console da redondeza. Com este chip a capacidade de criar gráficos, cenários e movimentações de personagens é praticamente ilimitada. Veja só o que disse Shigeru Miyamoto, criador de Zelda e Mario sobre o que vem por aí: "Na minha mente, sempre visualizei o que poderia ser um jogo como Zelda no N64. E consegui criá-lo. Agora, com o novo processador, posso ver uma oportunidade de elevar o game design a um novo nível". Êba! A empresa ArtX colocará no console, junto com o da IBM, um chip para gerar gráficos em três dimensões.

Óbvio que para conseguir gerar todo este poder, o Dolphin não usará mais cartuchos e sim DVDs com especificações exclusivas desenvolvido pela empresa japonesa Matsushita (Panasonic no resto do mundo), que pretende ser totalmente à prova de pirataria.

A Nintendo não revelou tudo o que o novo videogame será capaz de fazer, principalmente por causa da concorrência que também está preparando o seu novo sistema. Mas já dá para você conferir algumas das especificações do Dolphin:

CPU:
- Processador IBM Gekko (extensão da arquitetura usada nos Power PCs daIBM).
- 400 megahertz de velocidade.
- Processo semicondutor 0.18 micron com tecnologia Copper

Chip Gráfico:
- Chip exclusivo produzido pela empresa ArtX.
- 200 megahertz de velocidade.
- Processo semicondutor 0.18 micron com tecnologia DRAM

Memória do Sistema:
- Tecnologia DRAM de alta velocidade.
- Transferência de Memória de 3.2 gigabits por segundo.

Mídia:
- Sistema de DVD exclusivo produzido pela Matsushita com avançada proteção contra pirataria.



Na próxima edição você confere a visita que a NW fez à sede da Nintendo Of America e conhece também a Digipen, a única faculdade de games do Planeta. Até lá!

SPOTLIGHT

Pokémon™ mania chega ao Brasil

Depois de conquistar o Japão e os Estados Unidos, Ash e os monstrinhos de bolso invadem a televisão brasileira

Depois de muita espera, finalmente chega ao Brasil o desenho animado que - junto dos jogos lançados para o Game Boy e também para o superconsole Nintendo 64 - "infectou" o Japão e os Estados Unidos com a febre da Pokémania. **Pokémon** narra a saga de Ash, um garoto de apenas dez anos cuja maior ambição é se tornar o maior Mestre Pokémon que o mundo já conheceu. Só que para realizar seu sonho, o herói terá de encarar uma jornada cheia de perigos e aventura.
Assim, no dia em que completou dez anos de idade, Ash foi ao Centro Pokémon de sua cidade para receber das mãos do Professor Carvalho seu primeiro Monstrinho de Bolso (lembre-se que Pokémon é a abreviatura de Pocket Monster). Carvalho, que também é conhecido por ser considerado um dos maiores Mestres Pokémon, deu ao garoto um Pikachu. Além do rato elétrico, Ash ainda recebe algumas Pokébolas (compartimento onde os Pokémons capturados são guardados) e uma Pokéagenda, já toda programada para identificar qualquer tipo de criaturinha.
Apesar de Ash e Pikachu não se darem bem logo de cara, os dois iniciam sua jornada. Bastou um ataque de Pokémons selvagens para que a dupla começasse a se entender e se tornar grandes amigos. Assim começou a maior amizade entre um humano e um Pokémon.

NOVOS AMIGOS

Ao longo de sua jornada, Ash e Pikachu fazem muitos novos amigos. A primeira a se juntar à dupla foi Misty. A garota estava pescando tranqüilamente quando os dois pegaram sua bicicleta "emprestada" para fugir de um bando de Pokémons irados. Na confusão, a bike da garota acabou sendo destruída por um disparo poderoso de Choque do Trovão, efetuado pelo pequeno rato elétrico. Desde então, Misty decidiu seguir Ash até que ele lhe compre uma bicicleta nova. O que o garoto custa a perceber é que a simpática menina também é uma Treinadora de Pokémons, que poderá ajudá-lo em suas perigosas aventuras.
Em seguida, é a vez de Brock, outro Mestre Pokémon, se unir a Ash e seus amigos. Antes disso, os dois se enfrentaram em um autêntico duelo Pokémon: Pikachu enfrenta Onix, o monstro de bolso de Brock. Há um empate no final do combate, e Ash e seu adversário resolvem unir forças.

O rato elétrico Pikachu é a estrela do desenho animado

DESAFIOS

Mas não é só gente boa que cruza o caminho da turma de heróis. A atrapalhada Equipe Rocket – composta por

Jesse, James e o Pokémon Meaow – tentará a todo custo impedir o progresso de Ash e seus amigos. Principalmente porque eles querem roubar o rato elétrico dele. O motivo é simples: como a Equipe Rocket vive roubando monstrinhos raros, eles decidiram pegar o Pikachu por ele não se tratar de um rato elétrico comum. Seu poder é muito maior do que os demais de sua espécie. Daí o interesse de Jesse e James no Pokémon de Ash.
E são muitos os desafios que esperam pela galera do bem. Fora o fato de existirem 150 espécies diferentes de Pokémons esperando para serem capturados. Aventura é o que não vai faltar na jornada de Ash e seu Pikachu.


Os amigos Misty, Ash e Brock se aventuram pelo mundo em busca dos 150 Pokémons

GALERIA DE PERSONAGENS

Saiba um pouco mais sobre cada um dos heróis que dão as caras em **Pokémon**

ASH

Aos dez anos de idade, Ash recebeu sua tão esperada Licença Pokémon, fundamental para começar o treinamento dos monstrinhos de bolso. Seu primeiro monstrinho foi o Pikachu. Os dois não se entenderam no começo, mas logo se tornam grandes amigos para juntos viverem incríveis aventuras.

PIKACHU

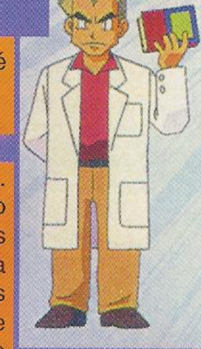
É o Pokémon de Ash. Pikachu é um rato elétrico bem incomum. Fora o fato de ser muito inteligente, a simpática criaturinha é capaz de liberar uma enorme descarga de eletricidade com seu raio **Choque do Trovão**, coisa que seus parentes mais próximos são incapazes de fazer.

MISTY

A agitada Misty também treina Pokémons. Sua especialidade são os monstrinhos de origem aquática. Decidiu acompanhar Ash em suas aventuras depois que ele detonou sua bicicleta.

BROCK

Outro mestre Pokémon. Seu pai desapareceu tentando ser um grande treinador de Pokémons. Brock passou a cuidar de sua família e por causa disso nunca havia saído de sua cidade. Felizmente seu pai reapareceu e ele pôde seguir viagem junto com Ash, com quem fez uma grande amizade após terem se enfrentado numa disputa Pokémon. Onix, um monstrinho de pedra, é seu principal monstro.

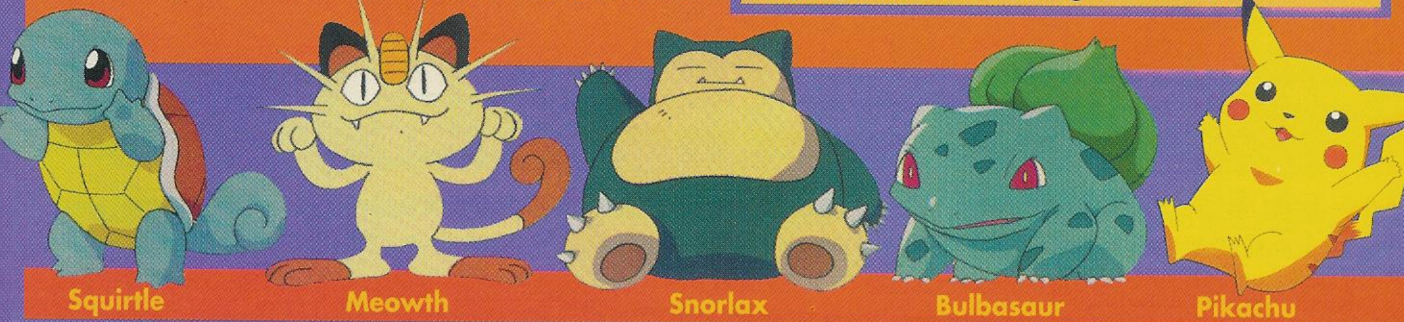


PROFESSOR CARVALHO

O Mestre Pokémon mais famoso de todos. É ele quem libera as licenças Pokémon e o respectivo monstrinho de bolso para os treinadores iniciantes. Ao longo da jornada de Ash, Carvalho dará importantes dicas para o herói se dar bem em sua aventura e se tornar o maior Mestre Pokémon do mundo.

Hideki Ribeiro

Pokémon
De segunda à sexta, 11hs da manhã
No programa Eliana e Alegria - TV Record



Pokémon Snap

OLHA O MONSTRINHO! FOTOGRAFE AS CRIATURAS MAIS AMADAS DO JAPÃO

Os japoneses estão mesmo enfeitiçados pela mania Pokémon. A doideira mais recente é este **Pokémon Snap** para N64, um dos mais bizarros games do console. A loucura surge já no objetivo: encontrar e tirar fotos dos famosos monstrinhos Pokémon. Você controla o garoto Tooru por um safari na Ilha dos Pokémon, a bordo de um veículo amarelo chamado Zero One (01).

Você tem um filme de sessenta poses para gastar. O Zero One nunca pára de se mover e você terá de atrair a atenção do bicho, enquadrá-lo e fotografá-lo num curto espaço de tempo. E a foto tem de sair caprichada! Depois do percurso, as fotos são reveladas e você precisa selecionar as melhores para o seu superior (o Dr. Okido) analisar. Ele irá comparar a qualidade da foto que você apresentar com a que você tirou anteriormente. Se ele aprovar, sua grana está garantida. Caso ele não curta, você terá de voltar na fase e tentar novamente.

Mas não é tão simples quanto parece. Alguns monstros surgem logo de cara (o Pikachu é o mais aparecido e fica fazendo pose em todas as fases). Outros são tímidos, ficam bem escondidos e só aparecem se você chamar a atenção deles. É aí que entram os itens secretos. Se fotografar muitos monstrinhos novos, o Dr. Okido lhe dará alguns objetos para facilitar seu trabalho: maçãs, bolas de gás e até uma flautinha mágica.

Todos estes itens podem ser usados durante o percurso e ajudam a atrair a atenção dos Pokémon. As maçãs fazem os bichinhos esfomeados se aproximarem; a bola de gás acorda os dorminhocos ou assusta os que estão escondidos em buracos e a flauta enfeitiça e faz os bichos terem reações estranhas. O Pikachu, por exemplo, fica bem doidão e solta raios elétricos para todos os lados.

Os gráficos são bem bonitos e variados e os estágios são amplos, cada um em uma região diferente da ilha, passando pela praia, cavernas e cachoeiras. Outro lance legal é que você pode escolher algumas fotos para um álbum de recordações, que ficam gravadas na memória do cartucho. A única coisa difícil é entender as instruções, todas em japonês (a versão americana sai no final deste mês). É um game inovador e divertido e se você conseguir jogar meia hora direto sem desistir, não vai querer mais parar.

Pablo Miyazawa

Dicas para se dar bem

- Fotos de perto valem mais. Fotografe somente quando estiver bem próximo ao alvo.
- Poses diferentes valem mais do que as "comuns". Tente capturar momentos únicos, como quando o Pokémon estiver pulando ou rugindo para a câmera.
- Cuidado com o enquadramento! A foto perde o valor se o bichinho estiver de costas e se você cortar a cabeça ou os pés dele.
- Dependendo do que você fizer na fase, novos estágios irão se abrir. Preste atenção em botões e alavancas que podem ser acionadas.
- Vale qualquer coisa para chamar a atenção dos monstrinhos, até jogar maçãs na cabeça deles.
- Alguns Pokémon surgem dos lugares mais esquisitos. Tente tudo: jogue bolas de gás em buracos de lava, arremesse maçãs nos arbustos e até empurre os pobres monstrinhos na lagoa. Você poderá ter surpresas.
- Entre várias vezes na mesma fase até conseguir fotos perfeitas. Seja persistente!









Alguns exemplos de fotos tiradas no Pokémon Snap

Comandos

Alavanca de Controle - Controla a câmera
Z - Focaliza a câmera
A - Tira a foto/arremessa maçãs/confirma escolha na tela de opções
B - Arremessa a bola de gás
R - Acelera (só quando já tiver ganho o item)
C-esquerda e C-direita - Muda ângulo da câmera
C-baixo - Toca a flauta mágica

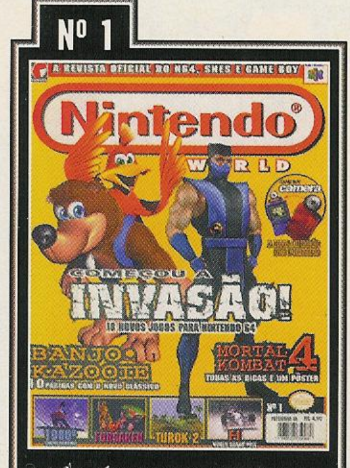
BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de Game	Aventura/Estratégia
Programadora	HAL Laboratories
Publisher	Nintendo
Tamanho	128 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Não
Compatível com Cartucho de Memória?	Não
Compatível com Cartucho de Expansão?	Não

Gráficos: 9 • Jogabilidade: 7 • Som: 7,5 • Diversão: 8,5 • Design: 8,5 • Nota Final: 8,1

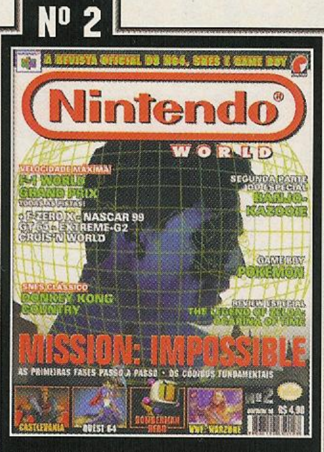
NÃO PERCA ESTA CHANCE

Nº 1



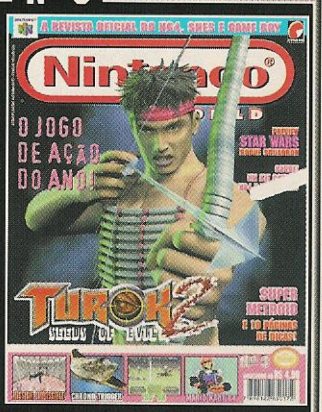
- EDIÇÃO CLÁSSICA COM A PRIMEIRA PARTE DETONADA DE BANJO-KAZOOIE
- ENTREVISTA EXCLUSIVA COM O MESTRE DO VIDEOGAME SHIGERU MIYAMOTO
- CONHEÇA MAIS DE 100 ANOS DE HISTÓRIA DA NINTENDO
- GANHE UM SUPER-PÔSTER DE MORTAL KOMBAT
- 50 PERGUNTAS E RESPOSTAS DE SUPER MARIO WORLD
- DICAS SENSACIONAIS

Nº 2



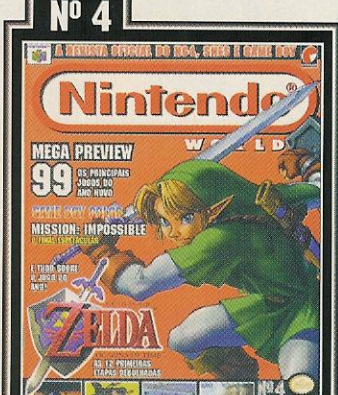
- A SEGUNDA E ÚLTIMA PARTE DA AVENTURA DE BANJO-KAZOOIE
- A PRIMEIRA PARTE DO PASSO A PASSO DE MISSION: IMPOSSIBLE
- TODAS AS PISTAS DE F-1 WORLD GRAND PRIX E OS MELHORES AJUSTES
- VELOCIDADE MÁXIMA EM F-ZERO X
- DICAS DE MISSION: IMPOSIBLE, BANJO-KAZOOIE, DONKEY KONG COUNTRY, ENTRE OUTRAS

Nº 3



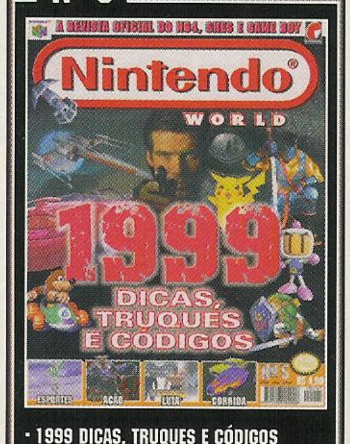
- A SEGUNDA PARTE DE MISSION: IMPOSSIBLE
- PÔSTER DE THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- TUROK, O GUERREIRO INDÍGENA QUE VEIO PARA DETONAR DINOSSAUROS
- 15 PERGUNTAS E RESPOSTAS DE SUPER METROID, CLÁSSICO DO SNES
- DICAS IMPERDÍVEIS

Nº 4



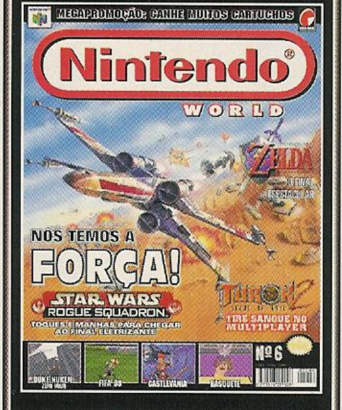
- TODA A HISTÓRIA DE ZELDA E OS SEGREDOS DOS PRIMEIROS MUNDOS DE THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- O FINAL DE MISSION: IMPOSSIBLE
- DIVERSÃO INSUPERÁVEL EM TOP GEAR PARA SNES
- DICAS DE DIDDY KONG RACING, STREET FIGHTER ALPHA 2 E MUITAS OUTRAS
- GAME BOY COLOR, DIVERSÃO COLORIDA E PORTÁTIL

Nº 5



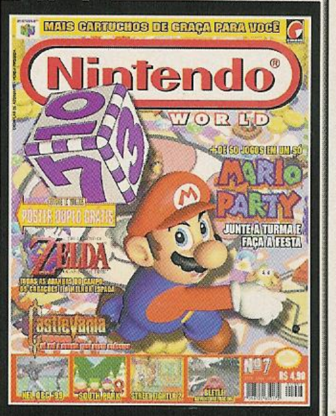
- 1999 DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
- OS DEZ MELHORES JOGOS DE 1998
- A SEGUNDA PARTE DE THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- AS TRÊS PRIMEIRAS FASES DE TUROK 2: SEEDS OF EVIL
- 15 PERGUNTAS E RESPOSTAS DO MAIS QUE PERFEITO GOLDENEYE 007

Nº 6



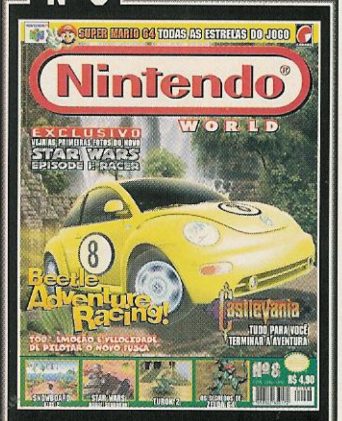
- AS ONZE FASES FINAIS DE STAR WARS: ROGUE SQUADRON
- A ÚLTIMA E SENSACIONAL FASE DO DETONADO DE ZELDA 64
- FIFA 99 E A COMPARAÇÃO COM INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
- TODOS OS SEGREDOS DO MODO MULTIPLAYER DE TUROK 2
- NOVOS JOGOS: NBA LIVE 99, NIGHTMARE CREATURES, SCARS, BATTLETANX BUCK BUMBLE E MAIS

Nº 7



- TODOS OS MINIJOGOS DE MARIO PARTY. MAIS POSTER
- ZELDA 64: TODAS AS SKULLTULAS DO CAMPO, TODOS OS CORAÇÕES E A MELHOR ESPADA. MAIS POSTER DULPLO
- AS QUATRO PRIMEIRAS FASES DE CASTLEVANIA
- TODAS AS VERSÕES DE STREET FIGHTER PARA SUPER NES COM GOLPES
- SOUTH PARK EM PORTUGUÊS

Nº 8



- O NOVO FUSCA CHEGA AO N64 EM UM JOGO EXCLUSIVO
- O FINAL DO PASSO-A-PASSO DE CASTLEVANIA
- SAIBA COMO GANHAR TODAS AS MEDALHAS DE OURO DE ROGUE SQUADRON
- A ÚLTIMA PARTE DO DETONADO DE TUROK 2
- ZELDA 64: PEGUE TODOS OS PÉS-DE-FEIJÃO, AS MÁSCARAS, AS SKULLTULAS DOS LABIRINTOS E MAIS
- DICAS SENSACIONAIS

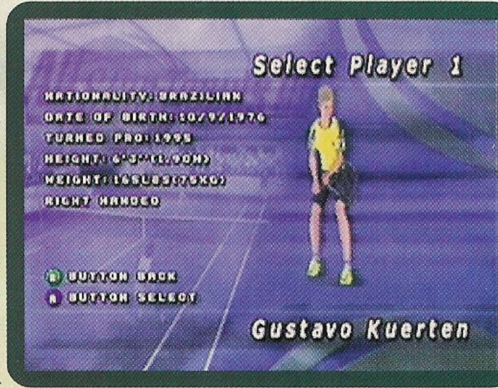
PARA COMPRAR OS EXEMPLARES ATRASADOS É MUITO FÁCIL: BASTA ENVIAR UM CHEQUE NOMINAL À REVISTA NINTENDO WORLD PARA A RUA CAMPO GRANDE, 443 – SÃO PAULO – SP – CEP 05302-051, INFORMANDO NOME E ENDEREÇO PARA O ENVIO, ALÉM DO NÚMERO DAS EDIÇÕES QUE QUER RECEBER. CADA EXEMPLAR CUSTA R$ 4,90. EM CASO DE DÚVIDAS LIGUE. ATENDIMENTO: (011) 831-6500; VENDAS: (011) 3641-1400. FAX: (011) 832-7831. NOSSO E-MAIL: REVISTA.NINTENDO@UOL.COM.BR

(011) 831-6500 – DE 2ª A 6ª – DAS 9HS ÀS 18HS.

All Star Tennis '99

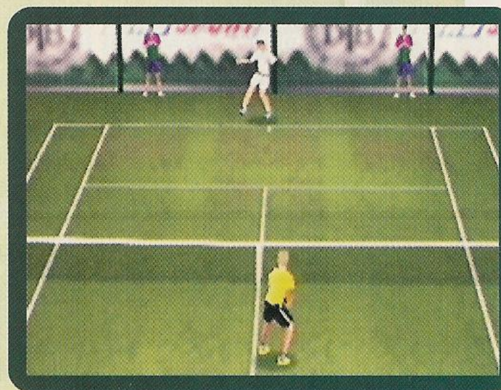
Guga faz a festa nas quadras eletrônicas





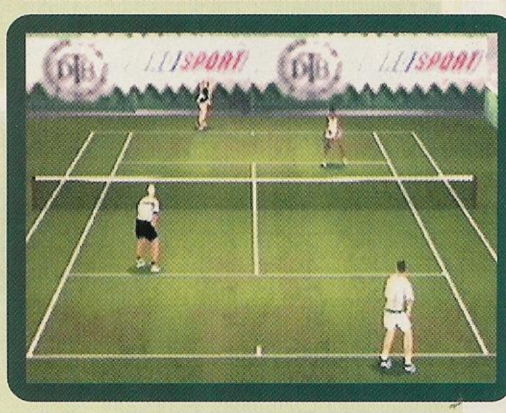
É bem difícil aparecer jogos de tênis em videogame. Ainda mais com jogador brasileiro. E este **All Star Tennis '99** não só é um game bem bacana como traz Guga como um dos atletas principais da brincadeira. São doze tenistas e todos da nova geração, quer dizer, nenhum superastro comparece. Entre as mulheres estão: Zoe Taylor (virtual), Vanessa Child, Amanda Coetzer, Jana Novotna e Conchita Martinez. Entre os jogadores você encontra Leon Rodez, Michael Chang, Jonas Björkman, Mark Philippoussis, Randy Powell, Richard Krajicek e Gustavo Kuerten.

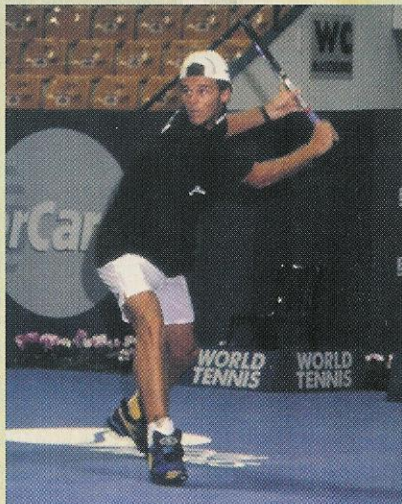
São três modos de jogo: Smash Tennis, World Tour e Bomb Tennis. Dentro do Smash Tennis há os submodos Singles (um jogador contra outro), Doubles (duplas), 1 Player Tournament (campeonato completo) e o Multi-Player Tournament (para jogar um campeonato com vários amigos). No modo World Tour você escolhe um jogador e sai disputando partidas contra outros atletas pelo mundo todo. O Bomb Tennis é uma modalidade esquisita, mas engraçada. Os jogadores dão suas raquetadas normais e no lugar em que a bola pinga, aparece uma bomba que explode em poucos segundos. Obviamente você terá que se manter longe para não se ferir na explosão. É meio bobo, mas no final das contas até que é engraçado.



Opções mil

All Star Tennis '99 pode ser jogado em quadra de saibro, grama e areia; dá para mudar a cor da bolinha; alterar o ângulo de visão, ver estatísticas da partida e por aí vai. A movimentação dos jogadores é legalzinha: os tenistas batem a raquete no tênis, limpam o suor da testa e dão mergulhos para alcançar a bola quando preciso. Os gráficos são apenas razoáveis, poderiam ter ficado muito mais definidos e precisos. Mas em compensação, o visual dos jogadores são praticamente idênticos aos de verdade. O Guga, por exemplo, tem seu uniforme verde e amarelo e o cabelo é da fase "curtos e encaracolados". A jogabilidade é boa e dá para fazer umas jogadas conhecidas como voleios e Smashes, entre outros. O som é razoável e tem a participação do público que faz piadinhas, vibra, o árbitro dá bronca na torcida e os jogadores dão seus gritinhos. Não é um jogo nota dez, mas quem quiser se divertir com um esporte pouco comum nos videogames, não vai se arrepender.





Guga em ação, durante treino em São Paulo

Gráficos: 7 • Jogabilidade: 7 • Som: 7
Diversão: 8,5 • Design: 7,5 • Nota Final: 7,4

BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1 a 4 simultâneos
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de Game	Esporte(Tênis)
Programadora	Ubi Soft
Publisher	Ubi Soft
Tamanho	96 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Não
Compatível com Cartucho de Expansão?	Não

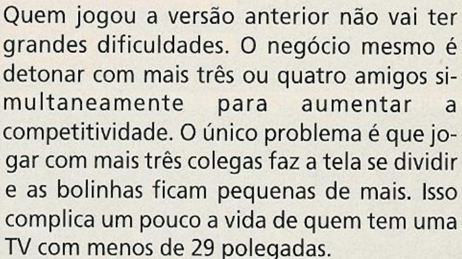




A grande novidade é o modo Multiplayer

Um dos games mais viciantes de todos os tempos está de volta, para delírio dos gamemaníacos. **Bust-A-Move 99** para N64 promete conquistar ainda mais fãs com desafios maiores, novas animações e Multiplayer para até quatro jogadores.

O objetivo do game continua o mesmo: formar uma seqüência com mais de três bolas de uma mesma cor para eliminar o maior número de peças. Quando as bolas alcançam a base da tela, o jogo acaba. Parece fácil, mas isso exige boa concentração e uma dose extra de habilidade nos controles.



Quem jogou a versão anterior não vai ter grandes dificuldades. O negócio mesmo é detonar com mais três ou quatro amigos simultaneamente para aumentar a competitividade. O único problema é que jogar com mais três colegas faz a tela se dividir e as bolinhas ficam pequenas de mais. Isso complica um pouco a vida de quem tem uma TV com menos de 29 polegadas.



Os gráficos continuam bons e agora têm novas imagens de fundo, que representam as mais belas paisagens do mundo. O som é fraco, mas não impede em nada sua diversão. Os comandos são bem fáceis e dá para jogar com o Direcional ou com a Alavanca de Controle, que é mais ágil mas menos precisa. Os modos de jogo são: Arcade, Multiplayer, Challenge, Win Contest, Collection e Edit.

Rogerio Motoda

Vire craque

Como encaixar a bolinha naqueles espaços minúsculos? Fácil, é só começar jogando no modo Practice, que mostra a trajetória da peça antes dela atingir o alvo. Outro lance é juntar o maior número de bolhas antes de eliminá-las. A idéia é simples: forme uma espécie de cacho de uvas com as pecinhas, todas apoiadas em um único ponto. Quando você elimina este ponto, tudo vai para o espaço!

BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1 a 4 simultâneos
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de Game	Puzzle
Programadora	Distinctive
Publisher	Acclaim
Tamanho	64 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim
Compatível com Cartucho de Expansão?	Não

Gráficos: 8•Jogabilidade: 8•Som: 6
Diversão: 10•Design: 8,5•Nota Final: 8,1



Ângulos de câmera complicam a diversão

Todo o encanto e a diversão do mundo do circo é o que promete este game. Mas fica só na promessa! O astro é o mágico Starshot que anda para lá e para cá com uma roupinha estranha. Controlando o personagem, você viajará pela galáxia à procura de novos talentos para o picadeiro virtual. O game é um misto de ação e aventura, com cenários tridimensionais e plataformas, em um total de sete níveis. Em cada um deles, será preciso cumprir objetivos, entre eles, apanhar combustível para prosseguir a aventura.

O sucesso e a diversão do circo seria inevitável, o problema é que faltou experiência à Infogrames em um jogo deste tipo, que lembra um pouco às buscas incessantes de **Super Mario 64** . Um grande problema surge logo de cara: a câmera. Ela fica o tempo inteiro alterando posições dependendo do lugar que você está explorando. Para piorar um pouco, tudo isso é feito com vários tranquinhos, o que irrita profundamente quem está jogando. Jogar por mais de meia hora chega a ser um sacrifício para os olhos. O som se encarrega de dar ao game um toque mais bizarro ainda. StarShot tem personagens bem-humorados (mais de trezentos) e gráficos supercoloridos. O desafio é alto e quem resolver encará-lo terá muita coisa para fazer.



R.M.

Comandos

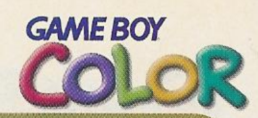
Alavanca de Controle - Controla o personagem
Botão A - Pula/voa
Botão B - Tiro
Botão R - Conversa com os personagens/ação
Botão Z - Muda o ângulo de visão
Botão Z + R - Volta para ângulo normal
Botão Z + A - Aproxima o zoom da câmera
Botão Z + B - Afasta o zoom da câmera

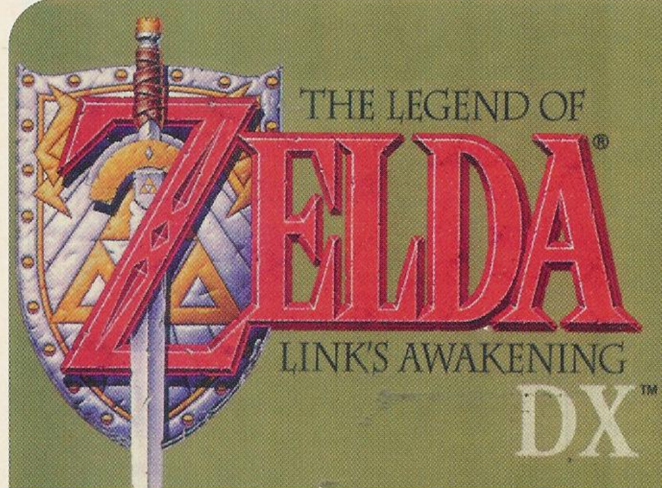
Gráficos: 8•Jogabilidade: 5,5
Som: 6,5•Diversão: 6,5
Design: 6•Nota Final: 6,5

BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de Game	Aventura
Programadora	Infogrames
Publisher	Ocean
Tamanho	Não disponível
Compatível com Rumble Pak?	Não
Compatível com Cartucho de Memória?	Não
Compatível com Cartucho de Expansão?	Sim

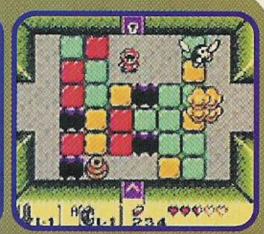












Ainda melhor que o original

Falar de Zelda, seja qual for o formato, é sempre muito fácil e gratificante. Esse novo título de nosso conhecido herói Link não foge à regra. Na verdade, ele foi lançado anteriormente (em 1993), mas agora ganha um labirinto a mais e todas as cores proporcionadas pelo Game Boy Color. A história se passa logo após **The Legend of Zelda: a Link to The Past** (do Super NES). Depois de salvar o mundo de Hyrule e viver algum tempo como herói, Link decide tirar umas férias. Ele arranja um pequeno barco e sai velejando sem rumo, até que, por um dedo do destino, uma tempestade desaba sobre sua cabeça. Link acaba naufragando e vai parar em uma ilha, onde é resgatado por Marin e Tarin (lembram de Malon e Talon de **Zelda 64**? Talvez sejam parentes distantes...). Depois de uma boa soneca, ele precisa ser ligeiro para recuperar seu equipamento perdido, enfrentar monstros e mais monstros e passar por oito labirintos para recuperar os instrumentos musicais que acordarão o Wind Fish. Só assim ele conseguirá escapar da ilha e voltar para Hyrule.

No decorrer da aventura, você pegará vários itens como Botas, Bombas, Pá, Braceletes, Espadas, Escudos e até o maravilhoso Hookshot (mais conhecido como Gancho). A visão é aérea e os gráficos lembram muito os da versão de Super NES. Apesar da restrição sonora imposta pelo sistema Game Boy Color, o jogo conta com uma vantagem em relação a **Ocarina of Time**: a clássica música tema, que ficou faltando na obra-prima de Miyamoto.

Link's Awakening DX é indicado para todo mundo, em especial para aqueles que já encontraram tudo em **Zelda 64** e vivem atormentando a gente aqui na redação com conversa mole de que é possível pegar a Triforce, vencer o Running Man na corrida, entrar no Templo da Luz.

Eduardo Trivella

BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de Game	Aventura
Programadora	Nintendo
Publisher	Nintendo
Tamanho	8 megabits
Compatível com Game Boy Classic?	Sim
Salva?	Sim (3 slots)

SHADOWGATE CLASSIC

Horror colorido das antigas



Com certeza, este é um dos títulos de Game Boy Color que mais trará nostalgia àqueles jogadores com mais de 20 anos. Quem jogou o original do Nintendinho sabe muito bem do que estamos falando. **Shadowgate** deixou muita gente coçando a cabeça com seus enigmas super elaborados e inteligentes, e agora retorna pra dar mais coceira ainda. A adaptação é fiel ao original, ou seja, o game permanece exatamente o mesmo. Ele foi criado há mais de 10 anos pela mesma equipe que hoje trabalha nos futuros lançamentos **Shadowgate 64: Trial of the Four Towers** e **Shadowgate Rising**, ambos para Nintendo 64.

A história é totalmente medieval e você encontrará vários seres mitológicos como duendes, demônios, elfos e todo tipo de assombração. No começo, você se encontra na entrada de um castelo no meio de uma floresta, até que as palavras do Mago Lakmir ecoam em seus ouvidos: "Dentro do Castelo Shadowgate está o seu destino". Uhhhhh, que medo!

A jogabilidade é totalmente "point and click", isto é, guie o cursor para uma das opções (Olhar, Usar, Pegar, Bater, Abrir, Fechar, Largar, Falar e Gravar) e depois aponte para algum objeto do cenário para executar aquela função. Seu personagem nunca aparece na tela e você deve deixar as salas sempre iluminadas usando tochas a fim de não tropeçar no escuro e ter uma morte horrível. Aliás, qualquer vacilo fará você bater as botas, mas não se preocupe, pois os continues são infinitos e sempre que morrer você voltará apenas uma ou duas salas atrás de onde estava.

Shadowgate pode ter gráficos estáticos e um visual meio fora de moda, mas seus enigmas e desafios continuam intrigantes e vão dar muito trabalho a quem se aventurar pelo castelo.

E. T.



BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de Game	Aventura/Puzzle
Programadora	Infinite Ventures
Publisher	Kemco/Nintendo
Tamanho	8 megabits
Compatível com Game Boy Classic?	Sim
Salva?	Sim (3 slots)



Warner Bros.

Quest for Camelot™

Ação medieval igual ao desenho animado



O desenho animado de longa metragem **A Espada Mágica: A Lenda de Camelot** ganha sua versão para Game Boy Color. No jogo, você vive a heroína Kayley, que deve tornar-se uma "cavaleira da távola redonda" para vingar a morte de seu pai, Sir Lionel, pelas mãos do perverso Sir Ruben.

Quest For Camelot emprega uma visão de jogo aérea similar àquela de **Link's Awakening**, onde você vê sua personagem por cima o tempo todo. Os programadores realmente utilizaram os novos recursos proporcionados pelo Game Boy Color, pois os gráficos estão entre os melhores do sistema. Você deverá ajudar o mago Merlin a recuperar pergaminhos que serão usados para impedir que Sir Ruben destrone o Rei Arthur e governe o reino de Camelot com mão de ferro.

Embora você passe a maior parte do tempo retalhando inimigos como cavaleiros, morcegos e aranhas com sua espada (existe até um golpe giratório, no melhor estilo Zelda), o game também dá grande ênfase à exploração. Você precisará trocar idéia com um monte de gente em cidades e labirintos para conseguir dicas importantes que são vitais para o seu progresso no jogo. Por exemplo, como você começa o jogo de mãos vazias, terá que encontrar uma espada para dar cabo dos oponentes. Para isso, você deve procurar o ferreiro, levar um lero com ele e encontrar as galinhas que o avoado perdeu. Só assim, você terá a tão desejada espada, e quanto mais você usá-la, mais poderosa ela ficará.

Quest For Camelot foi desenvolvido para Game Boy Color, mas funciona normalmente (sem as cores, lógico) em qualquer outra versão de Game Boy.

E.T.

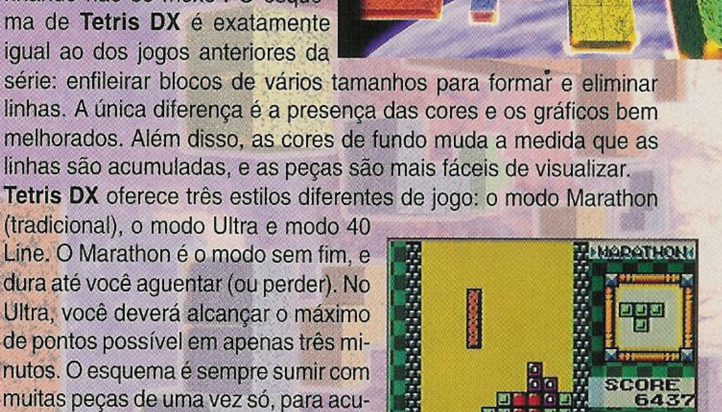


BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de Game	Aventura
Programadora	Titus
Publisher	Nintendo
Tamanho	8 megabits
Compatível com Game Boy Classic?	Sim
Salva?	Sim

Tetris™ DX

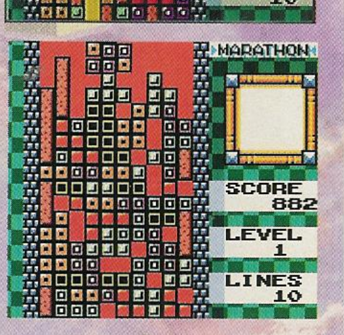
Simplesmente um luxo



Quem joga videogame e nunca jogou Tetris simplesmente não pode ser considerado gamemaníaco. Blocos que caem do céu, amontoando-se no fundo da tela e a polka russa tocando como fundo musical são coisas comuns no universo de todo jogador que se preze. Foi pensando nisto que a Nintendo lançou uma versão novinha e totalmente revitalizada do quebra-cabeças mais popular da história dos games.

Os programadores seguiram à risca a frase "em time que está ganhando não se mexe". O esquema de **Tetris DX** é exatamente igual ao dos jogos anteriores da série: enfileirar blocos de vários tamanhos para formar e eliminar linhas. A única diferença é a presença das cores e os gráficos bem melhorados. Além disso, as cores de fundo muda a medida que as linhas são acumuladas, e as peças são mais fáceis de visualizar.

Tetris DX oferece três estilos diferentes de jogo: o modo Marathon (tradicional), o modo Ultra e modo 40 Line. O Marathon é o modo sem fim, e dura até você aguentar (ou perder). No Ultra, você deverá alcançar o máximo de pontos possível em apenas três minutos. O esquema é sempre sumir com muitas peças de uma vez só, para acumular maior pontuação. Já o modo 40 Line é uma disputa contra o relógio, onde você deverá eliminar quarenta linhas no menor tempo possível. O cartuchinho grava os seus recordes de tempo, e além de competir contra o computador, também dá para enfrentar um amigo com o cabo link. E se você não tem o Game Boy Color, não se preocupe: **Tetris DX** também funciona (mas sem as cores) no Game Boy Pocket, no Super Game Boy e ainda no Game Boy Classic.



Pablo Miyazawa

BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1 a 2 jogadores
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de Game	Puzzle
Programadora	Nintendo
Publisher	Nintendo
Tamanho	8 megabits
Compatível com Game Boy Classic?	Sim
Salva?	Não

STAR WARS® SHADOWS OF THE EMPIRE™

Encontre todos os Challenge Points de um dos maiores clássicos do Nintendo 64. Roberto Sadovski mostra o caminho para você e Dash Rendar

O universo de Star Wars não pára de se expandir no Nintendo 64. Você já tem **Rogue Squadron**, **Racer** e até o final do ano chega **Star Wars – A Ameaça Fantasma**, totalmente baseado no filme. Mas tudo isso começou lá atrás, em dezembro de 1996, com **Star Wars – Shadows of the Empire** (As Sombras do Império). O game já é um dos clássicos absolutos do N64 e com toda essa febre gigantesca em torno da série, não poderíamos deixar de fazer uma matéria completa, com todos os Challenge Points.

A história de Shadows, assim como muitas outras de Star Wars, nunca virou filme mas é considerada por vários especialistas uma das melhores. Esta aventura se passa entre **O Império Contra-Ataca** e **O Retorno de Jedi**. Aqui, o príncipe Xizor quer provar ao Imperador que é um braço direito mais digno e capaz que Vader e resolve caçar e eliminar Luke Skywalker. O herói do game é Dash Rendar, um mercenário contratado pela princesa Leia para proteger Luke. Mas chega de papo e vamos ao que interessa. Divirta-se e... que a Força esteja com você.

DICAS IMPORTANTES ANTES DE COMEÇAR O JOGO

- Poucos jogos oferecem tantos desafios quanto Shadows of the Empire. Fique atento aos inimigos. Sempre que atirar segure o botão Z para Dash mirar bem na fuça dos vilões.
- O jetpack tem combustível limitado. Então nada de turismo aéreo. Se você descer de uma altura considerável, desligue o jetpack e li-gue-o novamente quando estiver perto do chão para não perder vida.
- O Seeker é também um ótimo batedor. Mantenha a câmera ligada e atire: você poderá ver boa parte do terreno à sua frente.
- Energia, vidas extras e armas estão espalhadas por todo o jogo. Sempre que procurar um Challenge Point fique também de olho nos outros brindes que o game oferece.
- Vasculhe cada centímetro dos cenários: uma parede qualquer pode esconder passagens secretas e novos itens.
- Não desperdice armas importantes com bobagens. O disruptor deve ser reservado para os chefes. Use o bom e velho laser contra guar-das, soldados e robôs.
- Para recarregar o jetpack quando está nadando, basta encostar no fundo. Mas fique atento a seu oxigênio!
- Nunca, mas nunca mesmo subestime o poder do Lado Negro. Você foi avisado.



BATTLE OF HOTH

Aqui não existem muitos segredos – tem de ser no braço mesmo. Você pilota um Snow Speeder durante a batalha de Hoth (que acontece no início de **O Império Contra-Ataca**) e elimina Probe Droids, AT-ATs e AT-STs. Para ganhar os três Challenge Points (vamos chamá-los de CPs) da fase é só derrubar os grandalhões AT-ATs – basta chegar perto deles, disparar o cabo (com o botão Z) e voar em círculos. Dica importantíssima: nunca encare os inimigos de frente. Você acaba no chão rapidinho.



ESCAPE FROM ECHO BASE



Challenge Point 1 - Após ver a decolagem da Millennium Falcon, pegue o corredor em fre+nte. Siga direto até um novo corredor surgir à direita. Destrua as quatro caixas azuis à esquerda e pegue o CP.



Challenge Point 2 - Siga em frente neste mesmo corredor e encontre uma porta lá no final. Vá entrando pelas salas até chegar a uma com um cilindro vermelho. Na parede em frente ao cilindro existe um compartimento secreto. Abra-o e pegue o CP.

Challenge Point 3 - Volte para o corredor e siga em frente. Vire à direita e continue até alcançar uma ponte. Antes de atravessá-la, pule para o espaço à direita.

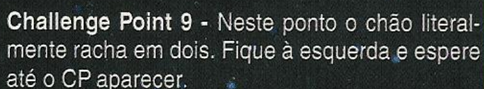
Challenge Point 4 - Atravesse a ponte e entre numa passagem escura. Assim que sair dessa passagem, vire à direita, caminhe com cuidado e pegue a CP.

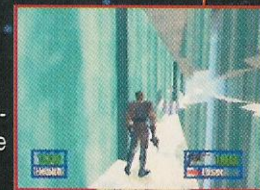
Challenge Point 5 - Antes de subir a rampa ao lado dos dois geradores, vá para trás do gerador da direita e pegue mais um CP.

Challenge Point 6 - Suba a rampa e siga em frente até ver o ícone de vida extra. É só pular nesta sala e pegar outro CP.

Challenge Point 7 - Depois de ligar os geradores e descer o elevador, pule para o gerador da esquerda e pegue o CP.

Challenge Point 8 - Este CP está na estrutura do gerador à direita. Para voltar à rampa, pule de volta para o local onde encontrou o CP 7 e suba as plataformas.



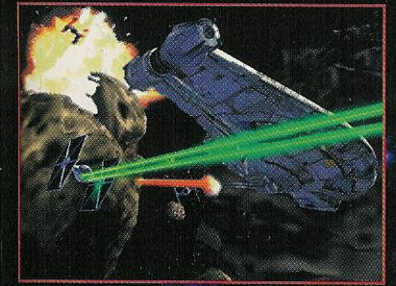


Challenge Point 9 - Neste ponto o chão literalmente racha em dois. Fique à esquerda e espere até o CP aparecer.

Chellenge Point 10 - Depois de matar o chefe, siga pelo corredor até ver duas caixas vermelhas bloqueando a passagem. Destrua as caixas, mate o Wampa e vá até o final do corredor. Salte o precipício e pegue o CP.

CHEFE: AT-ST

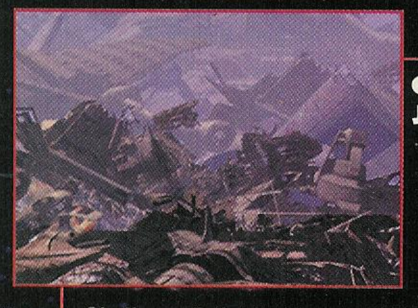
Ele é grandão, mas uma besta completa. Corra até ficar bem embaixo dele e, sempre que ele parar, mire para cima e atire com o Laser ou com os Seekers – mas com a câmera desligada!



THE ASTEROID FIELD

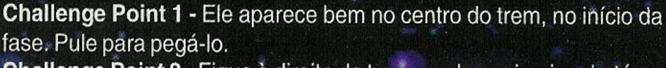
Como a primeira fase, sua sobrevivência depende da habilidade em controlar sua nave. Você ganha os seis CPs ao destruir os asteróides vermelhos.





ORD MANTELL JUNKYARD

Challenge Point 1 - Ele aparece bem no centro do trem, no início da fase. Pule para pegá-lo.
Challenge Point 2 - Fique à direita do trem e pule o primeiro obstáculo para pegar o CP (e não perder energia).
Challenge Point 3 - O trem vai virar à direita, quatro obstáculos depois do CP 2. O terceiro vai estar à direita, acima do quinto obstáculo. Pule para alcançá-lo.





Challenge Point 4 - Pule dentro do vagão à sua esquerda. Destrua o inimigo e pegue o CP.

Challenge Point 5 - Preste atenção depois que o trem à esquerda afundar. Um CP vai surgir bem no centro da tela, depois que o trem entrar em uma gigantesca estrutura. Pule para pegar.



Challenge Point 6 - Um trem à esquerda com vários vagões vai entrar na frente do seu. Pule para cima dele e, no terceiro vagão, pule para pegar o CP.



Challenge Point 7 - Vá até o vagão com a rampa, suba ao teto e volte até o ponto entre o terceiro e quarto vagão para pegar o CP.



GALL SPACEPORT

Challenge Point 1 - Em cima de sua nave. Use as rochas para subir nela e pegue o CP.



Challenge Point 2 - Este desfiladeiro é perigoso, o negócio é caminhar bem devagar. Lá na frente, pegue o caminho da direita e suba na formação rochosa. Você terá de subir pelas pedras em forma de escada para chegar lá.

Challenge Point 3 - Dentro da base do Império, você vai alcançar um ponto interligado por pontes. O CP estará flutuando ao lado de uma delas. Seu salto terá de ser preciso para alcançar seu prêmio e chegar na passagem inferior sem cair no abismo. Se preferir, espere até pegar o jetpak e volte aqui.



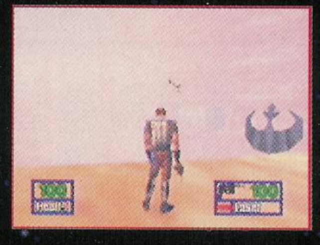
Challenge Point 4 - Depois de pegar o jetpak, suba até o topo da torre de observação. O CP estará lá.

Challenge Point 5 - Ele está acima da segunda coluna de pedra do desfiladeiro, bem à direita da primeira. Saia a partir de onde você está e pouse na segunda coluna. Seu combustível dá certinho para isso.



Challenge Point 6 - Acione um transporte imperial automático dentro da caverna. Antes disso, desça o abismo usando o jetpak até uma abertura na rocha para pegar o CP.

Challenge Point 7 - Suba no transporte, voe até o topo da formação rochosa à sua esquerda. Pegue o CP e volte para a caverna para chamar o transporte novamente.



Challenge Point 8 - Chegando ao hangar, no lado oposto do precipício, há outro CP. Atravesse para o outro lado e pegue-o (seu combustível também dá certinho para isso). Tome muito cuidado ao retornar.

Challenge Point 9 - Depois de destruir o AT-ST, um painel se abrirá revelando mais um CP.

Challenge Point 10 - Muito cuidado ao descer este túnel com ventiladores gigantescos de lâminas giratórias. O CP está entre o segundo e o terceiro ventilador.

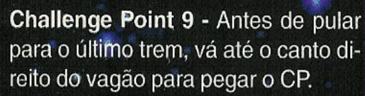




Challenge Point 8 - Moleza. Vá até o último vagão, suba em sua beirada e simplesmente pule. O CP está acima de sua cabeça.







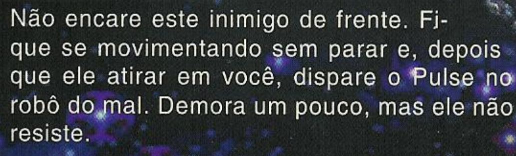
Challenge Point 9 - Antes de pular para o último trem, vá até o canto direito do vagão para pegar o CP.



Challenge Point 10 - Este CP está no topo da montanha de ferro-velho em que você enfrenta IG-88. Suba devagar e pegue-o.

Challenge Point 11 - Do outro lado da montanha de ferro-velho existem dois cilindros com metal derretido dentro. Pule e pegue o CP.

Challenge Point 12 - Pule no segundo cilindro e pegue o último CP.



CHEFE: IG-88

Não encare este inimigo de frente. Fique se movimentando sem parar e, depois que ele atirar em você, dispare o Pulse no robô do mal. Demora um pouco, mas ele não resiste.



Challenge Point 11 - Na caverna gigante, o CP estará flutuando à sua direita.

Challenge Point 12 - Pegue o segundo transporte e fique atento: o CP vai aparecer no centro no alto. É preciso pular para alcançá-lo.
Challenge Point 13 - Entre no hangar do Cargueiro Imperial. Seu prêmio estará em cima da nave.
Challenge Point 14 - Antes de enfrentar Boba Fett, saia da arena e desça flutuando até o chão. Corra ao redor da arena para achar o CP.
Challenge Point 15 - Não volte para a arena antes de descer o penhasco, até a porta de um hangar fechado e pegar o último CP.

CHEFE: BOBA FETT

É um dos vilões mais complicados do jogo. Acerte-o sempre à distância, desviando-se dos foguetes que ele atira. Quando Fett voar para cima de você, mire com cuidado e acerte-o em pleno ar, assim ele será destruído rapidinho. Já a nave de Fett, a Slave-I, é bem mais difícil de derrotar. Fique a distância e atire nos canhões inferiores da nave. A Slave é muito rápida, então você tem de ficar se movimentando sem parar.

MOS EISLEY AND BEGGAR'S CANYON



IMPORTANTE: Antes de começar sua busca pelos CPs, acabe com a Swoop Gang. É só emparelhar sua Speeder Bike com a dos vilões e usar os botões Z ou R para esmigalhar a escória nas paredes de Mos Eisley ou nos desfiladeiros de Beggar's Canyon. Depois disso, volte ao começo da fase e pegue os CP's.



Challenge Point 1 - Logo na primeira rampa você verá uma vida extra. O CP está em cima de uma casa à direita. Para alcançá-lo, pegue uma certa distância, acelere tudo e no meio do salto, vire o joystick na direção do telhado.

Challenge Point 2 - Depois do primeiro CP, mantenha-se à esquerda. Você vai ver uma nave destruída. Seu prêmio o espera à esquerda dos destroços.
Challenge Point 3 - Salte a próxima rampa para alcançar o CP.



Challenge Point 4 - Volte e salte a mesma rampa do CP 3, apontando para os telhados à direita. Outro CP estará lá.

Challenge Point 5 - O próximo CP está no canto de do prédio mais à frente, à direita.
Challenge Point 6 - No mesmo pré-

dio onde você pegou o CP anterior, entre por trás do balcão que o cerca e siga à esquerda até encontrar mais um CP.
Challenge Point 7 - Antes de chegar ao ponto onde uma nave imperial decola, vire à direita e encontre outro prêmio.
Challenge Point 8 - Pouco depois de recuperar o CP 7, você verá um outro prédio cercado por um balcão. Siga por trás dele e pegue outro CP.



Challenge Point 10 - No deserto, você atravessará uma cova de Sarlacc (aquela boca no chão cheia de dentes e tentáculos). O CP estará flutuando sobre ela.



Challenge Point 9 - Assim que passar pela saída da cidade, vire à esquerda imediatamente e vá até o canto. Este CP tem o formato de um coelho – uma alusão ao jogo Sam & Max, da LucasArts.

Challenge Point 11 - Um Sarlacc é pouco... pegue outro CP acima da segunda cova.
Challenge Point 12 - O último CP está no topo da segunda entrada do desfiladeiro de Beggar's Canyon. Vá bem devagar para não perdê-lo.





IMPERIAL FREIGHTER SUPROSA

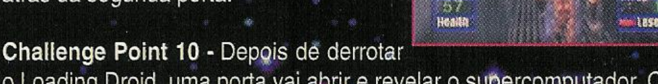


Challenge Point 1 - Assim que atravessar a primeira porta, o CP estará na sala a sua esquerda.

Challenge Point 2 - Após a ala do dormitório dos Stormtroopers, o CP estará à direita, atrás de uma arma de raios (que tem de ser destruída, claro).
Challenge Point 3 - Quando estiver passando pela segunda estrutura de portas giratórias, vá para a esquerda e pegue o CP. É bom você ter grande quantidade de vida para não morrer facilmente.
Challenge Point 4 - Depois da quarta estrutura de portas giratórias, na segunda sala, suba no muro para alcançar o CP.
Challenge Point 5 - Suba na plataforma giratória – você tem de se abaixar para atravessar as barras mais altas e pular as rasteiras. Pule em cima do gerador para pegar o CP.
Challenge Point 6 - Repita o procedimento anterior.
Challenge Point 7 - Entre no compartimento de carga da nave. O primeiro CP está no primeiro andar, primeira portão à direita. Cuidado ao destruir as caixas (que podem servir de escada para os níveis superiores) e ao abrir os portões (dois controles de três portões cada, e mais dois com dois portões cada).



Challenge Point 8 - Este CP está dentro de uma caixa no primeiro andar, terceiro portão à direita.



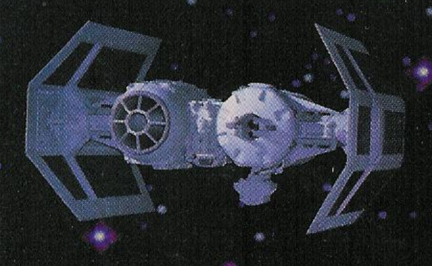


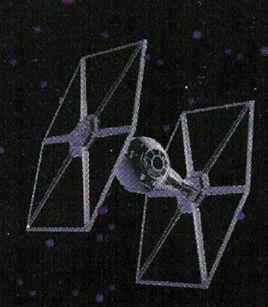
Challenge Point 9 - Atravesse a ponte no segundo andar. O CP está numa caixa atrás da segunda porta.

Challenge Point 10 - Depois de derrotar o Loading Droid, uma porta vai abrir e revelar o supercomputador. O CP está atrás dele.

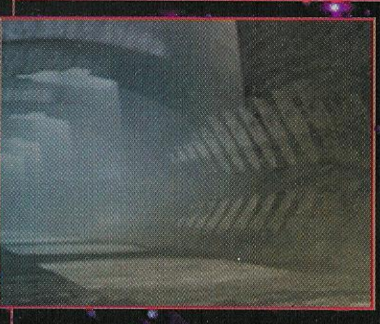
CHEFE: IMPERIAL LOADING DROID

Moleza. Mantenha-se à distância e atire no Loader Droid – que, apesar de lento, possui braços retráteis. Na dúvida, atire um Disruptor e fim de papo.

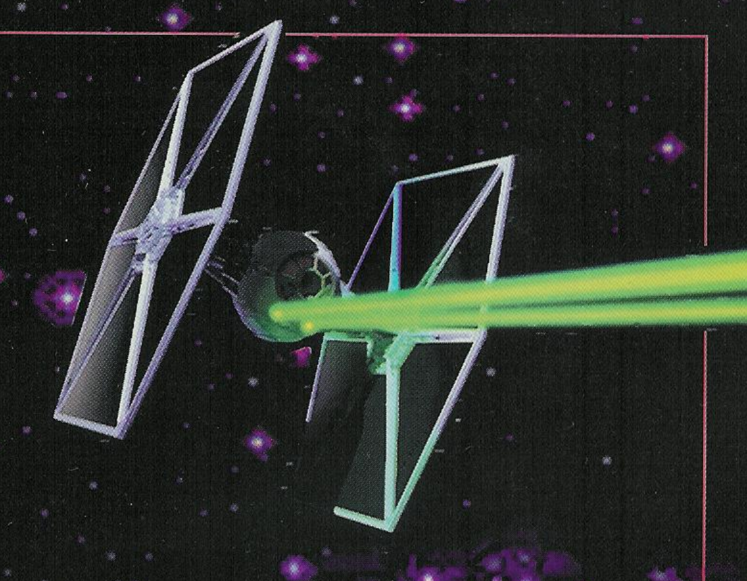








SEWERS OF IMPERIAL CITY





Challenge Point 1 - Descendo o corredor (no qual há estruturas metálicas rodando) vire à esquerda e antes de passar pela segunda estrutura, pule na entrada à esquerda. É uma parede secreta e dentro dela há um CP.

Challenge Point 2 - Mergulhe no esgoto imperial (você pode ficar um tempo embaixo d'água graças ao jetpak). O CP estará embaixo da primeira "ilha" à esquerda.



Challenge Point 3 - Entre pela tubulação até chegar a um salão circular. Mergulhe e ligue as duas chaves submersas. Uma porta se abrirá bem no meio delas, e o CP estará lá dentro.



Challenge Point 4 - Depois de pegar o CP anterior, voe direto para cima até encontrar outra tubulação. Vá até o final e voe para cima mais uma vez. Quando chegar a um corredor fora da tubulação, siga por ele até virar à esquerda. O CP estará lá.



Challenge Point 5 - Volte pelo corredor e use o jetpak para descer o duto de ventilação pelo qual você veio. Na metade do caminho você vai ver outro corredor que o levará a outro duto de ventilação. Desça por ele até a tubulação e encontre outro CP.

IMPORTANTE: Neste ponto você precisará da Security Key para avançar na fase. Volte para o último duto de ventilação antes do CP 5 e suba-o até o fim. Depois de vencer os guardas que estão no caminho, desça o corredor até uma sala circular. Pegue a Security Key e as grades da tubulação se abrirão, levando você de volta ao salão inicial, no local certo para usar esta chave.

Challenge Point 6 - Depois de abrir as comportas, você estará mais uma vez submerso. Mate o Dianoga (criaturas subaquáticas que habitam os esgotos imperiais) e nade para a esquerda. O CP estará no chão, bem no canto.

Challenge Point 7 - Depois de atravessar a tubulação submersa até o salão, há uma engrenagem com um braço de metal giratório. Desvie-se dele, voe até o teto e pegue o CP que está flutuando bem ao lado do eixo do mecanismo.



Challenge Point 8 - E cá estamos nós em mais uma sala circular! O CP está numa pequena abertura submersa da estrutura central.

IMPORTANTE: Para pegar o desativador do campo de força, acione as duas chaves acima da água. Entre na sala secreta e pegue o dispositivo.

IMPORTANTE 2: Para ligar os geradores e desobstruir a passagem, voe até a passagem acima da estrutura e ligue a chave. Volte ao salão principal e voe até a abertura no teto. Ligue a outra chave (e arrebente os guardas, claro).



Challenge Point 9 - Após passar pelas pás giratórias do gerador, vire à direita no corredor circular. O CP estará numa abertura acima à esquerda.

CHEFE: DIANOGA

Esqueça os tentáculos ameaçadores: seu objetivo aqui é destruir os olhos da criatura. Nada que um par de Disruptors não dê cabo. Mas mantenha-se bem longe dos tentáculos.

XIZOR'S PALACE



Challenge Point 1 - Depois de passar pela primeira porta automática, você entrará num salão com dois pisos. No andar superior existe uma chave que abre a porta na outra extremidade do salão. Mas não se apresse: ligue a chave, vire-se para trás e você verá uma passagem secreta. Entre rapidinho (a porta se fecha logo) e pegue o CP.



Challenge Point 2 - Assim que alcançar o primeiro elevador, não aperte a chave logo de cara. Voe até a chave superior e acione-a: o elevador vai descer ainda mais, revelando uma salinha secreta, na qual você achará o CP, mais uma vida extra e uma carga de Disruptor.

Challenge Point 3 - Quando cruzar a segunda ponte, desça antes do final, vire à direita e olhe para cima. Você verá uma janela com um guarda. Elimine o infeliz e pegue o CP.

Challenge Point 4 - Após ativar a chave, entre no poço do elevador novamente e voe direto até o topo. Você verá uma abertura e o CP.



Challenge Point 5 - Depois de atravessar o corredor sinuoso, você vai dar de cara com três engrenagens. Ignore a primeira, mas fique ligado na mais lenta: ao invés de passar direto, use o jetpack para descer pelo canto. Assim que tocar o chão já dá para ver o CP e um módulo de energia completa.

Challenge Point 6 - Encoste na parede atrás do CP 5: ela é uma porta secreta! Abra-a e siga até uma área aberta. Voe até alcançar o CP 6 – que é o mesmo que você viu por uma janela antes de pegar o CP 4.

IMPORTANTE: Quando voltar, suba a partir do mesmo ponto em que desceu. Não siga o fluxo da engrenagem: ela é muito lenta, e o combustível do jetpack não basta para mantê-lo flutuando até alcançar "terra firme". Encostar na engrenagem é morte certa!



Challenge Point 7 - Aqui você verá três engrenagens gigantescas uma em frente a outra. Desça pelo espaço entre as duas primeiras para alcançar o CP à sua direita.

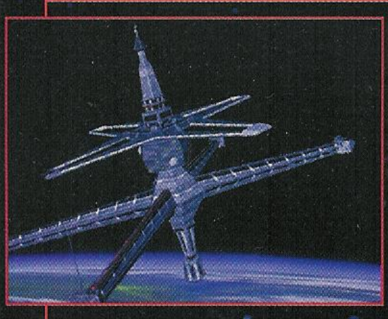
Challenge Point 8 - Sua missão nesse imenso salão circular é ativar as três chaves verdes instaladas na estrutura central. Existe uma pequena janela nessa estrutura exatamente abaixo da plataforma mais baixa. O jeito é descer até o chão, encostar na estrutura e subir até a janela para pegar o CP.

Challenge Point 9 - Na plataforma mais baixa antes do chão, uma das entradas é uma parede falsa. Acione a porta secreta e recupere mais um CP.

Challenge Point 10 - No momento em que alcançar a ponte, ao invés de ir até a porta já aberta, siga para o outro lado, abra o compartimento secreto e pegue o último CP.

CHEFE: GLADIATOR DROID

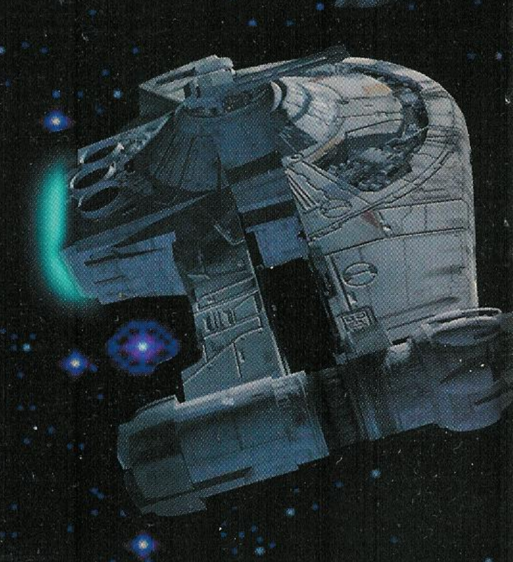
Este robô é muito chato e resistente. Quando ele aparece de corpo inteiro é fácil: basta atirar o laser à distância. As pernas dele vão explodir, mas o robô fica ainda mais mortal. Ao mesmo tempo, o chão se abrirá e surge um labirinto. Voe até a plataforma central e despeje vários Disruptors no peito dele. Não deixe que o robô se aproxime, já que ele está mais rápido e letal. Finalmente, sobra apenas a cabeça do infeliz (seu jetpack, por outro lado, já não serve para mais nada). Posicione-se embaixo da cabeça do robô e atire Seekers e o Pulse. Ele vai atacar com tudo. Mova-se para outra posição e repita o ataque até destruí-lo totalmente.



SKYHOOK BATTLE

Não existem Challenge Points nessa fase, mas não faz mal: você está prestes a entrar na batalha espacial mais emocionante desde a destruição da Estrela da Morte. E mais: combaterá o Império e as forças de Xizor ao lado de heróis como Luke Skywalker e Lando Calrissian (Han Solo está congelado em carbonita, lembra?) Destrua o máximo de Vipers que puder, já que a cada vinte inimigos mortos você ganha uma vida. Nada mais justo, já que é quase impossível não explodir pelo menos duas vezes antes da batalha final.

Na hora de encarar o Skyhook – a poderosa estação espacial de Xizor – concentre seu fogo nos canhões localizados nas quatro extremidades da estação. Agora vem o melhor: entre no Skyhook por cada extremidade e despeje mísseis no reator nuclear. Quando você entrar pela quarta vez e mandar o núcleo para o espaço, o Skyhook explode! Será que Dash conseguiu escapar? Isso, meus caros, só chegando no final para descobrir.




STAR WARS®
SHADOWS OF THE EMPIRE™

Não é de agora que a série Star Wars faz sucesso nos videogames. Cassiano Barbosa apresenta os games Nintendo da maior saga de ficção-científica da história.



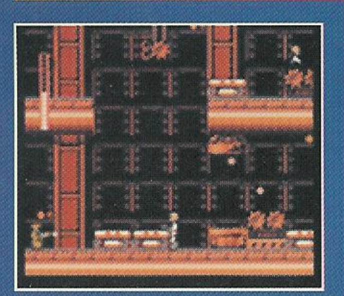
Fazer um jogo de videogame baseado em um filme é extremamente difícil. Principalmente quando a história é muito elaborada e cheio de efeitos especiais. Aí a missão é ainda mais complicada. Quem não lembra do fracasso de Gasparzinho e Soldado Universal (ambos para Super NES)? Mas com a saga **Guerra nas Estrelas**, a coisa foi diferente. Desde a época do Nintendinho até os excelentes jogos de Super NES, Star Wars vem repetindo nos games os ótimos resultados do cinema. Conheça agora um pouco mais sobre cada um destes clássicos.

STAR WARS

STAR WARS

CONSOLE: **NES**
ANO DE LANÇAMENTO: **1991**

Este é o primeiro jogo da série **Guerra nas Estrelas** para o console de 8-bits da Nintendo. Apesar dos poucos recursos, **Star Wars** é um jogo de ação muito bem feito. A maioria das fases são no estilo plataforma e em duas dimensões, seguindo a tendência da maioria dos jogos para o console. Sua jogabilidade não possui nada de excepcional, já que muitos jogos lançados para NES na época (como **Super Mario Bros. 3**) já tinham um sólido controle de jogo, que neste aqui ainda é um pouco "solto".



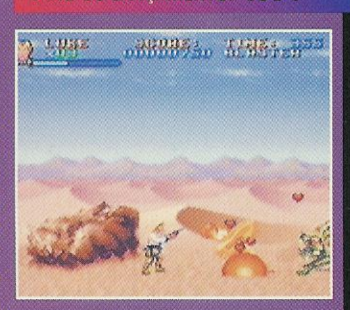
Dica
Vidas escondidas na caverna de Obi-Wan Kenobi

Na caverna de Obi-Wan, fique atento para uma parte da parede que é diferente das outras. Ela é na verdade um túnel secreto que, para acessá-lo, é necessário que você pule para a esquerda até o túnel vertical e destrua o Tusken Raider. Do lado esquerdo deste guerreiro estão duas vidas secretas.

SUPER STAR WARS

CONSOLE: SUPER **NES**
ANO DE LANÇAMENTO: **1991**

Esta foi a estréia do mundo de George Lucas na geração dos 16 bits. Contendo filminhos entre as fases com as cenas do filme, efeitos de zoom e rotação (cortesia do chip Mode 7 do Super NES), som estéreo e jogabilidade mais refinada, **Super Star Wars** é um sólido jogo de ação feito na medida para os fãs da série.
O som e a música são iguais os do filme. Até os efeitos sonoros do sabre de luz e dos tiros de laser são idênticos. As fases dividem-se em fases de plataforma ou tridimensionais, nas quais geralmente pode-se pilotar uma nave. Outra inovação é que o jogador pode escolher entre personagens diferentes, como Leia e Han Solo, a medida que a história vai progredindo.



Dica
Debug Mode
Na tela que contém as palavras Start/Options, pressione a seqüência: A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B. Se você fêz esta sequência corretamente e em um ritmo regular, você ouvirá um grito de um Jawa. Para acessar o debug mode enquanto estiver jogando, pressione L+R no controle 2 e selecione as opções que você desejar.

STAR WARS NO GAME BOY

*Todos os jogos de Game Boy da série **Star Wars** são praticamente idênticos em relação aos jogos de NES, com a diferença de que você pode colocá-los no bolso e jogar aonde quiser!*

STAR WARS

CONSOLE: **GAME BOY**
ANO DE LANÇAMENTO: **1991**

Dica
Ache a Falcon Millennium
Destrua o monstro no compactador de lixo e vá para a próxima fase. Continue jogando até chegar em um piso branco que parece que está brilhando, que inclusive existe contém uma vida. Selecione o personagem que tem mais energia. Dê cuidadosamente um super pulo por cima do stormtrooper que está na torre e fique na plataforma por trás dele. Corra para a frente e você estará na Falcon Millennium.

THE EMPIRE STRIKES BACK

CONSOLE: **GAME BOY**
ANO DE LANÇAMENTO: **1992**

Dica
Destrua AT-AT's pelo pé
Se você for derrubado na fase do snowpeeder, não há por que embarcar no snowspeeder-bônus. Desta maneira é muito mais rápido: mantenha Luke paralelamente com o AT-AT e pressione A e para cima ao mesmo tempo, para Luke destruí-lo automaticamente com seu sabre de luz.

THE RETURN OF THE JEDI

CONSOLE: **GAME BOY**
ANO DE LANÇAMENTO: **1994**

The Return of the Jedi é o único jogo da série que saiu para Game Boy, mas não saiu para NES. Ele é mais um jogo no mesmo gênero do resto dos episódios da série, com muita ação em plataforma bidimensional. Porém, desta vez pode-se contar com fases como a floresta de Endor, Vila dos Ewoks e o combate na Estrela da Morte.

Dica
Passwords

Código	*Fase*
SNKMTC	Dance Hall
RWVJBC	Sail Barge
TFGBMN	Endor
HJMKPL	Ewok Village
QGTHGD	Power Generator
PSVZKL	Death Star
SFPYSW	Tower
KFGZXQ	Death: Mission 2

THE EMPIRE STRIKES BACK

CONSOLE: **NES**
ANO DE LANÇAMENTO: **1992**

A versão de **O Império Contra-Ataca** para NES mandou bem ao trazer todos os ambientes do filme, como as cavernas geladas, Wampas, snow-speeders e claro, o veículo imperial mais legal da série: o andador AT-AT. Como **Star Wars** para NES, todas as fases são no estilo plataforma em duas dimensões.

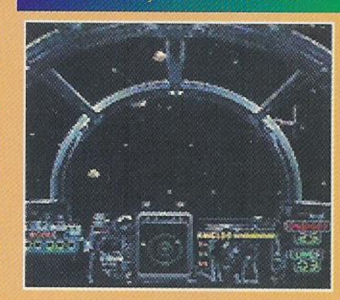


Dica
Força Total
Em qualquer fase onde você possa usar a Força, pressione Start para acessar o menu de poderes da Força. Segure o direcional para direita e pressione Start + Select + A + B. Solte todos os botões (continue pressionando para a direita) e pressione a sequência B, B, Start, A, B, Start, B, B, Select. Você voltará ao jogo com todas as habilidades da Força.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

CONSOLE: **SUPER NES**
ANO DE LANÇAMENTO: **1992**

A versão para Super NES do mais sombrio (e para muitos, o melhor) filme da série, não decepciona. **Super Empire Strikes Back** é facilmente o melhor jogo da trilogia, com gráficos bem definidos e ótima jogabilidade como atributos principais. Desta vez, você poderá combater AT-AT's com o snowspeeder, enfrentar Wampas e muito mais.



Dica
Debug Mode
Este código deve ser executado na tela com o título do jogo. Apesar de não ser muito fácil, quando você acertar o código, Darth Vader dirá "Impressive". Pressione rapidamente a sequência: A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X. Dentro do jogo, pressione L+R, podendo assim mudar sua área, estágio, número de vidas, energia e armas. Pressione Start para voltar para o jogo ou pressione Start no controle 2 para pular de estágio.

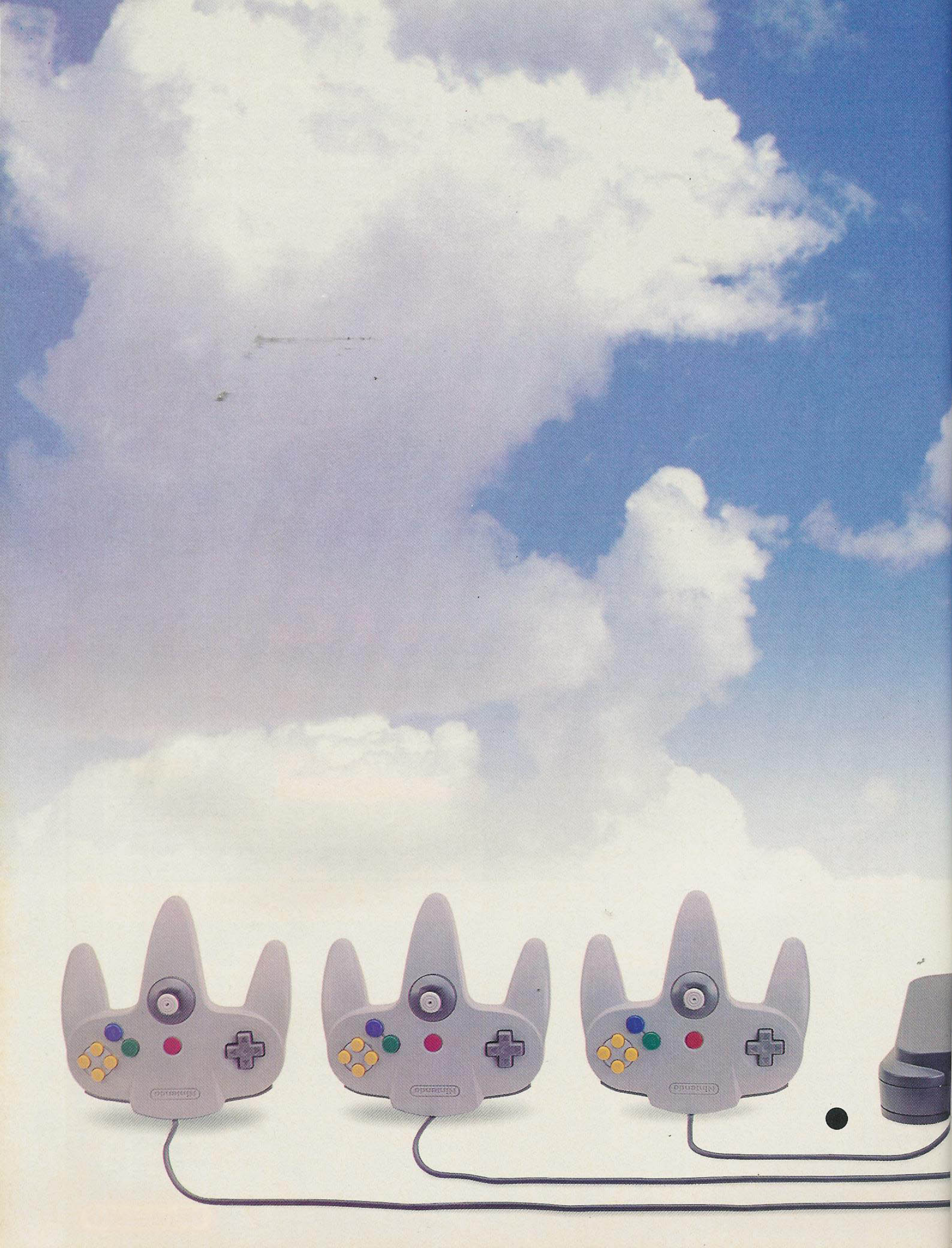
SUPER RETURN OF THE JEDI

CONSOLE: **SUPER NES**
ANO DE LANÇAMENTO: **1994**

Será coincidência? Ao mesmo tempo em que este episódio no cinema é o menos favorito entre os fãs da trilogia, **Super Return of the Jedi** é também o mais fraco jogo da série no Super NES. Mesmo assim, o jogo possui gráficos melhores que todas as outras versões, além de uma qualidade de som bem superior. Possuindo algumas fases bem repetitivas e tediosas, o melhor desta versão são as empolgantes fases de ação tridimensional da Floresta de Endor, em que Luke combate um exército de batedores imperiais sobre motos. Outros destaques são a luta com o monstrão Rancor e a Princesa Leia, mostrando para Jabba The Hutt quem é que manda em Tatooine!



Dica
Debug Mode
Na tela com o título do jogo, pressione A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y, A, B, X, Y. Com isso, você poderá jogar como qualquer personagem desejado nas fases de plataforma esquerda-direita. Além disso, você pode pular para o próximo nível pressionando Start enquanto segura B ou entre no menu debug mode segurando L+R no controle 2.




Triade - comm
ORDEM E PROGRESSO
Nintendo
.com.
www.nintendo.com.br

TOP SECRET

Reservamos estas páginas para apresentar os vencedores da promoção Dicas dos Usuários do site da Nintendo World. Aqui você vê as melhores e em primeiro lugar vem uma com todas as configurações dos canhões de Pilot Wings. As demais podem ser encontradas no site www.nintendoworld.com.br. Os vitoriosos serão avisados por e-mail sobre como receber os prêmios!

PRIMEIRO LUGAR

PILOTWINGS 64



Com os seguintes códigos você poderá acertar o alvo na primeira tacada com o canhão! Se você usá-los corretamente, com certeza conseguirá a pontuação máxima. Lembre-se que para abrir o jogo de canhão é necessário ganhar as medalhas de prata nas três provas da classe A.

ROUND 1
Canhão 1
Vertical: 1-2 graus
Horizontal: W 50 graus N
Força: Total

Canhão 2
Vertical: 12 graus
Horizontal: S 70 graus W
Força: Total

Canhão 3
Vertical: 18 graus
Horizontal: W 30 graus N
Força: Total

Canhão 4
Vertical: 4 graus
Horizontal: S 87 graus W
Força: Total

ROUND 2
Canhão 1
Vertical: 10 graus
Horizontal: S 65 graus W
Força: Total

Canhão 2
Vertical: 5 graus
Horizontal: S 12 graus W
Força: 1/2(um pouco menos)

Canhão 3
Vertical: 29 graus
Horizontal: W 28 graus N
Força: Total

Canhão 4
Vertical: 18 graus
Horizontal: E 49 graus S
Força: 3/4

ROUND 3
Canhão 1
Vertical: 13 graus
Horizontal: E 23 graus S
Força: Total

Canhão 2
Vertical: 7 graus
Horizontal: S 85 graus W
Força: 1/4

Canhão 3
Vertical: 52 graus
Horizontal: S 41 graus W
Força: Total

Canhão 4
Vertical: 45 graus
Horizontal: E 54 graus S
Força: Total(um pouco menos)

Rafael Liberatti – Jaú/SP

SEGUNDO LUGAR

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Descubra onde estão os tesouros enterrados do cemitério.
Como criança, vá ao cemitério de dia e decore os lugares nos quais o garoto para e mexe o galho. Volte à noite e peça para Dampé cavar nestes lugares. Este truque é muito útil na hora de encontrar o pedaço de coração, já que ele não tem lugar fixo.

Lucas Paes Barreto Arrais
Recife/PE

TERCEIRO LUGAR



Bond solitário
Para fazer esta dica você deve ter o modo Slow Animation. Entre na Cradle em qualquer nível de dificuldade, elimine o Trevelyan depois que ele ativar o computador e a contagem regressiva estiver rolando (é melhor usar o Cheat Mode da Gold PP7 para ficar mais fácil de vencê-lo e também agilizar o trabalho), depois destrua o computador e saia da missão normalmente, pela plataforma. Por causa do efeito do Slow Animation, Bond correrá muito lentamente pela plataforma, mas o helicóptero não é afetado pelo efeito e decola sem o 007. O herói vai ficar com cara de tonto em cima da plataforma sozinho. Esta dica é bem engraçada!!!

Edgard Pascarelli
São Paulo/SP





Encontre os Yoshis secretos
Yoshi Preto 1: Na página dois, mundo um, vá até a tulipa (flor) que está do lado esquerdo do marcador de fase número quatro. Coma a tulipa e voe para o teto onde há o ovo do Yoshi preto. Termine a fase e ganhe o Yoshi preto.

Yoshi Preto 2: No começo da página dois, mundo quatro, siga para cima e vá para uma sala com cobras fantasmas. Pule de uma cobra para outra até achar uma bolha que libera o ovo preto.

Shy Guy Branco: Entre no último cano da fase um da página cinco. Este fantasma recupera um Yoshi capturado.

Yoshi Branco: Na fase três, página três, vá para uma tela onde há um cachorro em um cano vermelho no qual você não pode chegar. Entre no próximo cano.

Yoshi Branco 2: Na fase dois, página três, vá até o marcador de fase dois. Siga até onde puder para a esquerda, até achar uma bolha com um símbolo de interrogação (?). Quebre-a para ganhar o ovo do Yoshi branco.

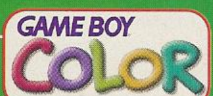


Felipe Minozzi – São Paulo/SP

QUINTO LUGAR

Turok 2:Seeds of Evil

Password superespecial
Para ir até a última fase digite a senha (Password) RSQPTNSQNW.



Wagner de Almeida
Aparecida de Goiânia - GO

SEXTO LUGAR

Charlie's Blast Territory

Passwords para níveis avançados
Legenda: P = paus; C = copas; O = ouro; E = espada (são naipes de baralho)
Ex: 70 4E 90 7C QC= sete de ouros, quatro de espadas, nove de ouros, sete de copas e dama de copas.

Mundo Desert Islands
2 - 4P 5C 10P QP QP
3 - 4P 5C 10E 9P 4P
4 - AP 70 6C 6E 2C
5 - 6C 2C AE 5C 8C
6 - 90 100 JO JC QC
7 - 90 10C10C 70 5C
8 - AP 70 80 5P 8C
9 - 60 4C 9C 6C QP
10 - 70 10C AC 9E 6C

Mundo Alpine Islands
11 - 70 4E 90 7C QC
12 - 60 40 9P 8P 4P
13 - 5P 9P JC 6P 4P
14 - 2C 30 90 30 2P
15 - 4P 5C QE 4P 8P
16 - 60 JE 2C AO 6C





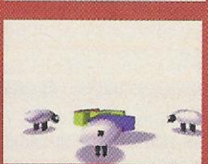
Gustavo Augusto dos Santos - Araguari/MG

SÉTIMO LUGAR

Space Station: Silicon Valley

Logotipo da DMV engraçadinho
Para adicionar novas animações neste jogo, segure os botões A ou B, ligue o videogame e quando aparecer o boneco da DMV você verá uma nova animação. Não solte o botão até que ela comece. Segurando A, passa um macaco fazendo acrobacias em um monociclo, e segurando B aparecerão vários cachorros e ovelhas brincalhonas.



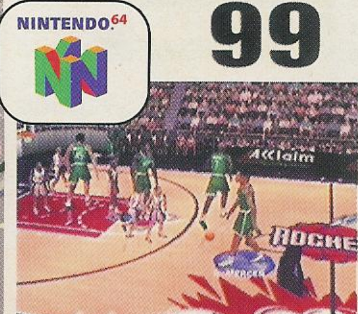


Bruno Alexander Zerbinatti Alves da Silva
São Paulo/SP



OITAVO LUGAR

NBA JAM 99



Jogadores Gigantes
Pause o jogo e faça a seguinte seqüência: L, L, C-direita, L, L, C-direita, L, L, C-direita e Z. Os jogadores ficarão muito grandes!

Rafael Monteiro - Brasília/DF

NONO LUGAR

NBA Live 99

Jogue com os criadores do game
Na tela Rosters, selecione Create Custom Team. Entre com os seguintes Location e Team Name para acessar um dos três times secretos do jogo.

Location	Team Name
HITMEN	CODERS
HITMEN	IDLERS
HITMEN	PIXELS

Luiz Arthur de Camargo Castro
São Paulo/SP

GANHADORES DE BONÉS NINTENDO WORLD

Alexandre V. Esteves/Vitória/ES
Camilo Almeida do Vale/Ceilândia/DF
Danilo Oliveira Gonçalves/São Paulo/SP
Diego Rodrigues Soares da Costa/São Paulo/SP
Elthon José Gusmão da Costa/Belém/PA
Everaldo da Silva Franco Jr/São Paulo/SP
Fabio Ribeiro/Rio de Janeiro/RJ
Felipe Rissatto/Campinas/SP
Fernando B Levai/São José dos Campos/SP
Flavia G. Balreira/Fortaleza/CE
Flavio Fagoti Pelim/Tupã/SP
Fernando Nascimento Flores Helena/São Paulo/SP
Giancarlo S. Ferreira/São Paulo/SP
Luciano Carolino/São Caetano do Sul/SP
Marcelo Massuyoshi Iwamoto/São Caetano do Sul/SP

DÉCIMO LUGAR

Rock'n Roll Racing

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Carros rápidos e muita grana
Digite a senha (Password) 4HFT COPO 5TJ! para começar com mais dois carros extras e crédito de $999.000.



Felipe André Pavan
Cambé/PR

MORTAL KOMBAT II

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Códigos Mortais

Lute contra o Smoke: Na tela de seleção de jogadores aperte: para cima, para esquerda, para cima, para cima, para direita e Select.
Lute contra a Jade: Na tela de seleção de jogadores pressione: para cima, para baixo, para baixo, para esquerda, para direita e Select.
Lute contra o Noob Saibot: Na tela de seleção de jogadores aperte: para esquerda, para cima, para baixo, para baixo, para direita e Select.
Lute contra o Shao Kahn: Na tela de seleção de jogadores pressione: para direita, para cima, para cima, para direita, para esquerda e Select.
30 continues: Na tela de seleção de jogadores aperte: para esquerda, para cima, para direita, para baixo, para esquerda e Select.
Super damage: Na tela de seleção de jogadores pressione: para baixo, para cima, para direita, para cima, para esquerda e Select.

Blackthorne

Super senhas

Fase	Password
Mine 2	FBWC
Mine 3	QP7R
Mine 4	WJTV
Tree 1	RRYB
Tree 2	ZS9P
Tree 3	XJSN
Tree 4	CGDM
Sand 1	TJ1F
Sand 2	GSG3
Sand 3	BMHS
Sand 4	Y4DJ
Castle 1	HCKD
Castle 2	NRLF
Castle 3	J6BZ
Castle 4	MJXG
Castle 5	K3CH



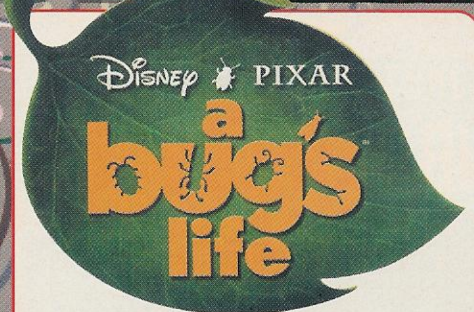
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Beethoven

Cães nervosos

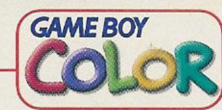
Na tela título, pressione: A seis vezes, B, A, A, R, R, L, L, R. Agora toda vez que você apertar o botão A, seu cão irá rugir ao invés de latir.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Todas as fases

Se você está preso em alguma fase como mosca em teia de aranha, digite estes passwords para avançar as fases:



Fase 1	BL26
Fase 2	9LKK
Fase 3	5P9K
Fase 4	6652
Fase 5	BKK2
Fase 6	2PLB
Fase 7	6562
Fase 8	L59B

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Judge Dredd

Mais super senhas

Fases	Passwords
2	QBGB
3	VFPD
4	CPRY
5	FCWZ
7	CBBY
8	KKBG
9	CNRN
10	DXHG
11	TMKT
12	YGRZ
13	TQZH

REALM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Seleção de fases e energia infinita

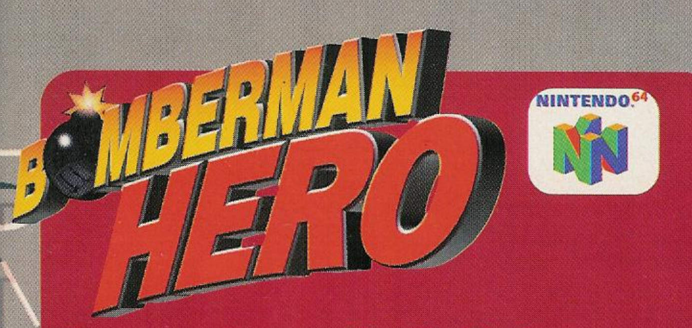
Na tela inicial pressione, simultaneamente: para cima, X, B, R e Start. Continue segurando estes botões até a tela ficar toda preta. Você ficará com energia infinita. Para trocar de fase, pressione Start e Select ao mesmo tempo, a qualquer hora do jogo.

Ninja Warriors

Seleção de estágio e área

Na tela título, aperte X e Y simultaneamente, depois pressione a seguinte sequência: quatro vezes A, quatro vezes B, A, B, A, B, A, B, A, B. A tela de seleção de estágio irá aparecer. Se você repetir este truque na tela de seleção de estágios, a tela de seleção de área irá se abrir.

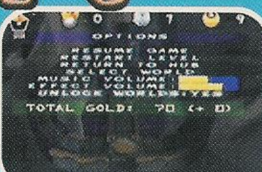




Cursos extras no Battle Mode

Na tela título, selecione a opção Battle Mode (ela tem de estar piscando). Pressione rapidamente o botão Start até você ouvir um barulho. Selecione seus personagens e você verá quatro novos cenários disponíveis: in the Gutter, Sea Sick, Blizzard Battle e Lost at Sea.





Acesse todos os mundos

Durante o jogo, aperte Start para pausá-lo e, em seguida, segure o botão Z. Mantenha o botão Z pressionado e aperte R, B, A, B, A, C-cima, C-baixo, C-esquerda, C-direita, C-cima, C-baixo, C-esquerda e C-direita. Você ouvirá um som confirmando o código e a opção "Unlock Worlds" irá aparecer. Selecione esta opção e coloque "Yes" para acessar todos os mundos.

F-1 WORLD GRAND PRIX



Todos os Challenges





Vá para o modo "Exhibition" e selecione o piloto "Driver Williams". Usando a alavanca de controle, mude o último nome (sobrenome) para "Pandora". Entre no modo Challenge e depois no Quarto arquivo de salvamento. Assim todos os Challenges serão liberados, inclusive o "Ultimate".

V-RALLY Edition'99



Carros Bônus

Na tela "Press Start", pressione: L e R simultaneamente, C-esquerda, C-direita e L e R ao mesmo tempo. Depois, vá para a tela de opções, segure o botão Z e pressione L. Você poderá escolher diversos carros extras.

Cheat Menu

Na tela "Press Start", pressione: L e R simultaneamente, C-esquerda, C-direita, L e R ao mesmo tempo e Start. Na próxima tela, segure o botão Z e pressione L várias vezes até o Cheat Menu aparecer.



Jogue como George

Para habilitar George, escreva SM14N na tela de password.

Jogue como Lizzy

Para habilitar Lizzy, escreva S4VRS na tela de password.

Jogue como Ralph

Para habilitar Ralph, escreva LVPVS na tela de password.



Jogue como Myukus, o Alien

Escreva N0T3T (com zero e não a letra O) na tela de password.



Jogue com outro Alien

Para jogar com um Alien (de nome impronunciável), digite o password: B1G4L. Seu personagem ficará roxo, com todos os golpes de Myukus, comida favorita e status perfeito.

Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble

Não consigo encontrar todas as cavernas dos Banana Birds. Onde estão todas elas?
Carlos Alberto Pedreira — **Presidente Epitácio/SP**



Está é a localização das quinze cavernas dos Banana Birds do game:

Arich's Hoard	em Kremwood Forest.; você precisará bater o recorde de Brash na River-side Race e encontrá-lo na Brash's Cabin
Barnacle's Island	em Lake Orangatanga; dê a concha (Shell) para o urso atrás do balcão
Belcha's Burrow	no Mapa Principal; use o Girocóptero* para chegar até o canto inferior esquerdo.
Bounty Bay:	em Cotton-Top Cove; nade ao norte de Blue's Beach Hut.
Bounty Beach	no Mapa Principal; nade para a direita de Funky's Rentals até a prainha.
Bramble's Bungalow	no Mapa principal.; navegue para cima de Mekanos com o Turbo Ski e traga uma flor para Bramble.
Clifftop Cache	em Razor Ridge; dê a ferramenta (Wrench) para Bjorn consertar seus teleféricos. Feito isso, suba em um deles e entre no precipício que está à esquerda.
Glacial Grotto	em K3; vá para esquerda de Blizzard's Basecamp no mapa principal.
Hill-Top Hoard	no Mapa Principal; use o Girocóptero* para chegar até o canto superior direito.
K's Kache	no Mapa Principal; use o Girocóptero* para chegar até o canto superior esquerdo.
Kong Cave	no Mapa Principal; use o Hover Craft para navegar até à esquerda de Bazaar's General Store, na praia.
Sewer Stockpile	em Kaos Kore; você terá que fazer um "8" entre as duas pedras no meio do lago, segurando o botão Y.
Sky-High Secret	em Mekanos; depois de pegar a Bowling Ball, traga-a para o Bazooka. Ele assim vai jogá-lo de seu canhão para alcançar a fase
Smuggler's Cove	em Lake Orangatanga; nade por dentro da ponte de cima e ande até a prainha.
Undercover Cove	no Mapa Principal; nade para a esquerda e para cima da Kong Cave, suba pela cachoeira e chegue até a prainha com o Turbo Ski.

*Para conseguir o Girocóptero vá para o Funky's Rentals depois de achar as 41 moedas DK do jogo.

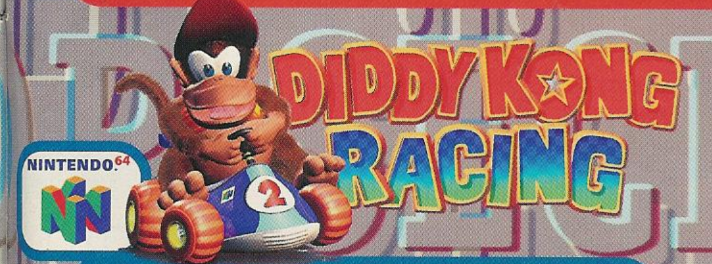
powerline (011)814-8044



Castlevania

Na fase Villa, como pegar as chaves e entrar no jardim?
Fernanda Corrêa Jeronimo — São Paulo/SP

Quando você conversar com Charlie Vincent (caçador de vampiros) pela primeira vez, ele lhe dará uma dica sobre"rosas". Depois disto, saia da sala e desça as escadas. Entre na porta da sala das rosas e espere, pois entre 3 e 6 horas da manhã, Rosa irá aparecer e lhe dará uma nova dica. Fique de frente para as duas portas da sala, atravesse a da esquerda e suba de volta as escadas. Converse com Charlie Vincent outra vez para receber a primeira chave (Archives Key).
Saia da sala e siga o corredor até a última porta. Entre na última porta e mate o vampiro. Entre nas próximas duas portas até chegar nos arquivos. No canto da sala você vai achar a próxima chave (Garden Key). Agora volte ao corredor principal. Entre na porta e, em seguida, siga pelas portas duplas à direita. Desça as escadas, entre na porta e vá em frente até chegar em uma cerca (grade). Entre nela para chegar no jardim.



Como achar a chave no mundo Dragon Forest?
José Benedito de Oliveira — Passa Quatro/MG

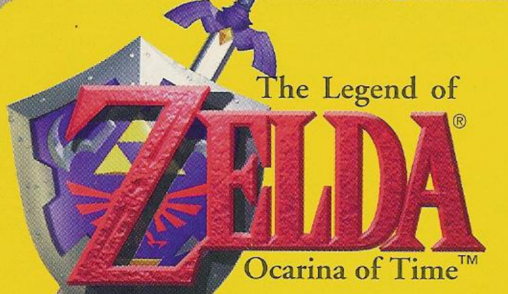
Na fase Boulder Canyon, siga pela pista até atravessar a ponte e pegue os 3 balões azuis. Em seguida volte, atravesse a ponte no sentido contrário e encoste no sino que está balançando. Isto fará a ponte levantar e se transformar em uma rampa. Venha correndo em direção à ponte e use os balões azuis para pegar mais velocidade. Suba a ponte para ser lançado à uma plataforma perto da parede. Ali você encontrará a chave.

SOUTH PARK



No episódio 3, estágio 4, como eu pego os itens no topo do ônibus escolar?
Simone de Oliveira Gonçalves — Duque de Caxias/RJ

Fique atrás do ônibus e vá para sua direita até chegar em uma plataforma com uma luz verde. Suba nesta plataforma e você ficará em cima de uma linha bem fina que não pode ser vista do chão. Esta linha irá levá-lo até os itens.



Onde encontro a Golden Gauntlet (Luva Dourada)?
Ivan Silva Netto — Bertioga/SP

A Golden Gauntlet está no Castelo de Ganon. Você terá que entrar em uma porta de cor roxa e acender todas as tochas, para fazer surgir blocos flutuantes. Feito isso, atravesse o buraco através dos blocos e desça do lado direito. Agora, suba em cima do botão para fazer surgir um baú com a Luva dourada (Golden Gauntlet). Com ela, você ficará mais forte que o Schwarzenneger!

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero



Como derrotar o Shinnok na fase 8?
Carlos Roberto da Silva — São Paulo/SP

Fique próximo do meio da sala. Quando ele disparar uma magia do seu amuleto, congele-o. Feito isso, corra para um dos teletransportes no canto da sala. Você irá reaparecer no outro canto. Corra em direção de Shinnok e, antes que ele descongele, aperte o botão A para agarrar o amuleto. Agora, corra e entre em um dos teletransportes para terminar o jogo.

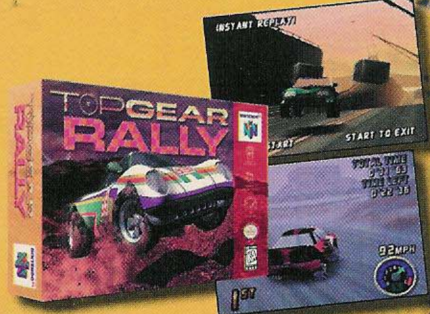
...E A LOUCURA CON

COM A PROMOÇÃO CARTUCHOS

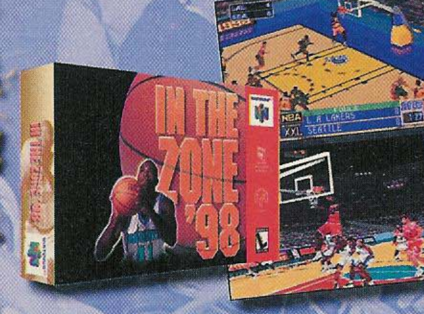
R$ 49,00 CADA



DIDDY KONG RACING
- Compatível com Rumble Pak!
- Compatível com Cartucho de Memória!
- Diversos "chefes" de fase, itens especiais e desafios secretos!
- Até 4 jogadores simultâneos no Vs. Mode!

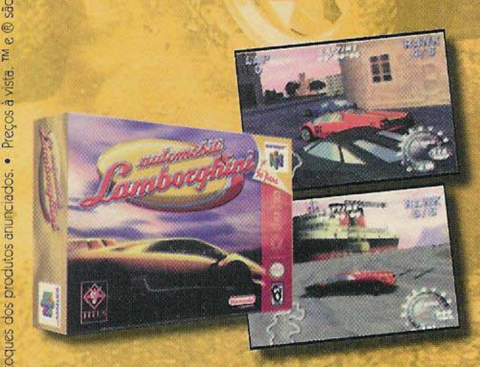


TOP GEAR RALLY
- 4 modos de jogo: Arcade, Torneio, Corrida contra o relógio e Treino!
- 9 carros com características diferentes. Troque os pneus, suspensão ou crie seu carro na oficina virtual
- Condições climáticas que alteram a cada corrida!
- Compatível com Rumble Pak



NBA IN THE ZONE
- Todos os 29 times da NBA além de 2 All-Star!
- Mais de 300 jogadores e 300 jogadas diferentes.
- Negocie ou crie um jogador!
- Compatível com Rumble Pak!



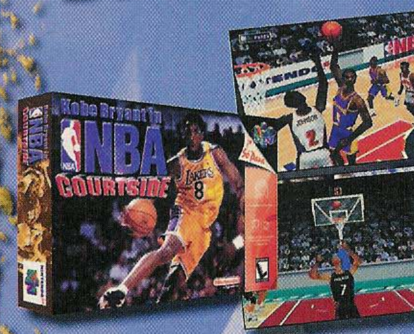


AUTOMOBILI LAMBORGHINI
- 5 modos de jogo!
- 4 modelos de carros super potentes!
- Gráficos e realismo impressionantes!
- Jogo simultâneo para quatro jogadores!



MULTI RACING CHAMPIONSHIP
- Diversos veículos para escolha, além de outros que se consegue vencendo as pistas!
- Impressionante nível de detalhes!
- Corridas diurnas e noturnas!
- 3 modos de jogo!





KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE
- Sete ângulos de câmera com níveis ajustáveis de zoom!
- Mais de 300 jogadores com estatísticas atualizadas!
- Crie seu próprio jogador e troque outros entre os times!
- Compatível com Rumble Pak e Cartucho de Memória!

...NTINUA!
...N64



BIO-FREAKS
- Livre uso do espaço 3D!
- Arenas interativas!
- Possibilidade de desmembramento!
- Impressionante design de personagens!



MACE: THE DARK AGE
- 16 personagens selecionáveis, 2 impressionantes chefes e 6 personagens secretos!
- Cenários interativos!
- Cada personagem possui sua própria arma!



FIGHTER'S DESTINY
- Lutas com revolucionário sistema de pontuação
- Modo de treinamento
- Mais de 60 golpes por personagem e diversos estilos de artes marciais
- Compatível com Cartucho de Memória e Rumble Pak!

LUTA

AÇÃO & RPG



QUEST 64
- Gigantesco ambiente 3D com 07 cidades e inúmeras localidades!
- Mais de 100 personagens para interagir e batalhar!
- Mais de 50 magias que utilizam os 4 elementos da natureza
- Compatível com Cartucho de Memória



FORSAKEN 64
- Os melhores efeitos de iluminação do N64 até hoje!
- Emocionante modo multiplayer para 4 jogadores!
- Impressionantes velocidades!
- Compatível com Cartucho de Memória e Rumble Pak!



MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
- Quatro personagens!
- Primeiro game de N64 com elementos de RPG!
- Excelentes efeitos sonoros e música!

AQUI TEM GAME PARA TODOS OS GOSTOS!

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA



E RECEBA EM SUA CASA





COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com